



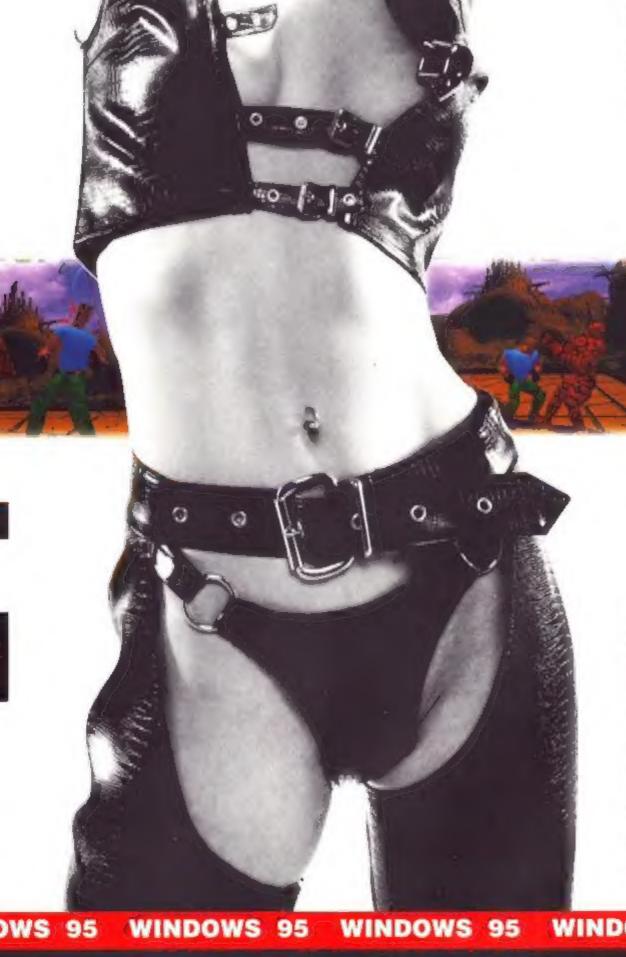








LA MASSIMA EVOLUZIONE NEI PICCHIADURO PER PC



NDOWS 95 WINDOWS 95 WINDOWS 95 WINDOWS 95 WINDOWS 95 WINDOWS

STRANO, MA VERO!

LA RICERCA SCIENTIFICA NON HA DUBBI: DOOM FA BENE ALLA SALUTE

ensavamo di aver chiuso definitivamente l'argomento dei videogames trattati alla stregua di una droga dalla oramai tristemente celebre ricerca del Centro Punto Uno; ma non abbiamo saputo resistere alla tentazione di dare il colpo di grazia a queste discutibili argomentazioni, non con la nostra ennesima levata di scudi (che potrebbe anche suonare un po' di parte...) ma addirittura con i risultati di uno studio del gruppo di ricerca del professor Phil Evans, rettore di Psicologia dell'Università di Westminster. Il Prof. Evans studia da lungo tempo cause ed effetti dello stress e durante una recente conferenza alla British Association for the Advancement of Science ha così raccontato una sua sorprendente osservazione: "Affrontare avversari armati all'interno di un computergame può aiutarci a combattere alcune malattie e forme di stress. Abbiamo osservato che i livelli di anticorpi di immunoglobina A contenuti nella saliva crescevano drasticamente dopo che alcune 'cavie' avevano giocato ad un computergame chiamato Doom, in cui i giocatori devono lottare contro avversari armati all'interno di una sorta di labirinto. La sfida psicologica di tale occupazione è stata confermata dalla crescita dei valori di

pressione arteriosa, ma l'intero sistema immunitario ha beneficiato di tale esperienza".

Tutto ciò è stato regolarmente pubblicato dall'autorevole quotidiano britannico Daily Telegraph, giornale noto per la sua assoluta serietà e rigorosità nella scelta delle notizie da pubblicare. Nessuna possibilità quindi di scambiare questa, che sembra proprio una notizia inventata dal nostro Doomologo Fassina, per una frottola. Per quanto inverosimile, questa è la realtà. Ed ecco serviti i nostri acerrimi censori. Non solo non fanno male, i videogames fanno bene: curano i malati, rinvigoriscono l'economia (già, mi ero dimenticato di segnalarvi che l'industria del 'divertimento elettronico' è l'unica che negli ultimi dodici mesi ha incrementato i livelli di occupazione) e, a questo punto (esageriamo...), saranno l'ancora di salvezza del futuro del nostro mondo. Scherzi a parte, comunque fa piacere vedere una prestigiosa conferma scientifica di quanto noi sentivamo e sapevamo già: i computer-games non sono assolutamente nocivi, se non per coloro che si rifiutano di capirli, provarli, usarli e divertirsi. E con ciò, categoricamente, caliamo il sipario su questa assurda polemica.

CD ROM PC

I prezzi possono veriere,e comprendono IVA

	and brooms in many on the same	
	1942 THE PACIFIC AIR WAR	29.900
	1944: ACROSS THE RHINE	29.90 89.90
	3 SKULLS OF THE TOLTECS 3D ULTRA PINBALL A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	89.90
	COLUMN TO A DIVID ALL	20.00
	3D ULTHA PINBALL	201,000
	A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
	ABSOLUTE PINBALL	69.90
	ABUSE	65 50
	FOR COLLEGEOU	1000
	ACES COLLECTION	49,500
	ACTUA SOCCER Italiano	89.90
	AD&D CORE RULES	69 90
	ACCEPTAGE HOLES	No.
	AFTERLIFE Italiano	84.90
П	AGE OF RIFLES	89.90
	AH-64D LONGBOW Italiano	109.90
	ATP OLIGINAL A	
	AIR BUCKS 1.2 AIR POWER Italiano	19.90
	AIR POWER Italiano	69.90
	AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.90
	ALBION	79.90
	ALIEN INCIDENT	59.90
	ALIEN TRILOGY	89.90
		Million Co.
	ALIEN VIRUS	49,90
	ALIENS Italiano	49.90
	ALLIED GENERAL	29.90
	ALONE IN THE DARK TRILOGIA	79.90
	AMERICAN CIVIL WAR APBA PRO BOXING	89.90 49.90
	ARRA DRO BOYING	49 90
	ADCA CA American	1000
	AREA 51 Americano	119.90
	ASCENDANCY Italiano	99.90
	ASSAULT RIGS Italiano	99.90 79.90
	ATF ADVANCED TACTICAL FIGHTER	89.90
		05.70
	ATF Nato Fighters Data Disk	59.90
	AZRAEL'S TEAR	89.90
	AZRAEL S TEAR BACK TO BAGHDAD F-16C Italiano	100.00
	BACK TO BACHDAU F-16C Italiano	159.90
	BAD MOJO	59.90
	BATMAN FOREVER	89.90 89.90
	O'A THE TOTAL THE A CONTINUES IN	100
	BATTLEGROUND: ARDENNES III	
	BATTLEGROUND: GETTYSBURG	84.90
	BATTLEGROUND: SHILOH	50.00
	GAT ILEGROUND SHILOH	200
	BATTLEGROUND: WATERLOO Ing BENEATH A STEEL SKY	84.90
	BENEATH A STEEL SKY	39.90
	BERMUDA SYNDROME Man. Italiano	A0 0A
	BERMUDA 37 HUNORE Manufacione	400
	BETRAYAL AT KRONDOR	19.50
	BIG HURT BASEBALL	59.90
	BIOFORGE	Ag an
		-
	BLACK KNIGHT Marine Strike USA BLOCK AND TACKLE	79.90
	BLOCK AND TACKLE	39.90
	BOARD & STRATEGY GAMES	19.90
		17.00
	BOEING FAMILY COLLECTION	69.90
	BRAIN DEAD 13 Italiano Parlato	99.90
	BRITISH ISLES Part 1 5.0	20 DA
	And a series of the series of a series of a series	10000
	BROKEN SWORD Inglese	79.90
	BROKEN SWORD Man.Italiano	80.00
	BUBBLE BOBBLE	89.90 79.90
	BURIED IN TIME Italiano	99.90
	BURN: GYCLE Italiano	49.90 69.90
	BUSINESS JET	an an
	CAESAR	19.20
	CAESARII	69.90
	CAPITALISM	79.90
	CARRIERS AT WAR COMPLETE	00.00
		30,30
	CHAMPIONSHIP CHESS	29.90
	CHAMPIONSHIP MANAGER 2 CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96 97	34.90
	CHARMONELID MANAGER 2 05 57	50.00
	CHESSMASTER 4000 TURBO	19.90
	CHESSMASTER 5000 Win 95	89.90
	CHRONICI ES DE TUE SWORD IN	109.90
	CHRONICLES OF THE SWORD Ita	
	CIV NET	69.90
	CIVIL WAR Master Edition	99.90
	CIVILIZATION	29.90
	CIVILIZATION CIVILIZATION II	
	GIVILIZATION II	89.90
	CIVILIZATION II Evolution Dawn	59.90
	CLOSE COMBAT Win 95 Inglese	34.90
	CLOSE COMBAT Win 95 Italiano	0100
		37.314
	COLLEGE SLAW	39.20
	COLONIZATION	39.90
	COMANCHE 2.0	29.90
	COMMITTE LU	29.90
	COMIX ZONE	69.90
	COMMAND&CONQUER Italiano	119.90
	COMMAND&CONQUER Commenting	79.00
	CAMPIANTA CONTROLLY COMMISSIONS	1000
	COMMAND&C /WARCRAFT2 TOOLKS	69.40
	COMMAND&C Command Companion	59.90
	COMMAND&C Covert Operations	33.90
	COMMODORE 64 ACTION PACK WE	1 20 00
	BOULD IN MOTION PACK WE	VIEW COL
	CONGO Italiano	39.90
	CONQUEROR Inglese	5) 90
	CONCILEST OF NEW WORLD IN	19.90
	CONQUEST OF NEW WORLD Ing CONQUEST OF NEW WORLD Ita	02.30
		39.30
	CRUSADER NO REGRET Italiano	89.90
	CYBERIA 2 Resurrection Inglese	90 00
	DVOCO HIDAG	99.90 74.90
	CYBERJUDAS	74.90
	CYBERMAGE Italiano	49.90
	The state of the s	49.90
	CYRERSPEED	
	CYBERSPEED	4.7
	CYBERSTORM Was 95	99.90
		4.7
	CYBERSTORM Wis 95 CYCLONES Italiano	4.7
	CYBERSTORM Win 95 CYCLONES Italiano D	4.7
	CYBERSTORM Wiss 95 CYCLONES Italiano D DAGGER'S RAGE	4.7
	CYBERSTORM Wiss 95 CYCLONES Italiano D DAGGER S RAGE DAGGERFALL	4.7
	CYBERSTORM Wiss 95 CYCLONES Italiano D DAGGER S RAGE DAGGERFALL	ANTAIN
	CYBERSTORM Wiss 95 CYCLONES Italiano D DAGGER'S RAGE	99.90 29.90 49.90 49.90 89.90

M.		
DARKER	50	900
DAVIS CUP TENNIS DAY OF THE TENTACLE	66. 49.	900
DAY OF THE TENTACLE DEADLINE Inglese Francese	10	900
DEADLINE Italiano 1 DEADLOCK	89.	900
DEADLY TIDE Win 95 Inglese DEATHKEEP	99. 80	900
DEFCON 5	9	900
DESCENT 2 Italiano DESCENT Levels of the World	99. 36.	900
DESTRUCTION DERBY	Ä	*
DETROIT	79. 19.	900
DEVO SMART PATROL DOOM II Italiano	開放	900
DOOM DEATH MATCH	59.	900
DOOM DEVELOPERS KIT 1	39. 19.	900
DOOM: MASTER LEVELS OF	9	900
DR. DRAGO'S MADCAP CHASE DRAGON'S LAIR II Time Warp was	ű	900
DREAMWER DUKE NUKEM 10	49.	900
DUKE NUKEM Reyard the Melidouri DUKE NUKEM Nuke II	99.	900
DUKE NUKEM NUKE II EARTHSIEGE 1	39. 19.	900 900
EARTHSIEGE 2	Ä	900
EARTHWORM JIM 1 & 2 ECCO THE DOLPHIN	01A. 80A.	900
EF2000 Italiano I EURO SOCCER STARS 96	09	900
EUROPE 2	89A	900
EXCITING EXPERIENCES OF LOVE EXTREME GAMES Italiano	植物	900
EXTREME RISE OF THE TRIAD EYE OF THE BEHOLDER III	ń	900
F-15 STRIKE EAGLE III	39.	500
FI MANAGER	73	**
FADE TO BLACK Inglese FANTASY GENERAL	79.	300
FANTASY GENERAL FAST ATTACK FIELDS OF GLORY	69.	500
FIFA SOCCER '96 Italiano FINAL DOOM	ä	900
FIRE FIGHT Win 95	60). 94	900 900
FIRESTORM Thunderhawk 2	59	900
FISTFIGHT FLEET DEFENDER & SCENARIO	2	900 900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	20	900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Inglese FLIGHT SIMULATOR 5.1 Italiano 1	9	900
FLIGHT SHOP 5.1	94	900
FLIGHT ADVENTURES 1 FLIGHT SIMULATOR FSFX Upgrade	88	900 900
FLIGHT UNLIMITED Italiano FRANKENSTEIN	60	900
FRANKENSTEIN FRANKENSTEIN Arcade FRONT PAGES FOOTBALL '96 FRONT PAGES FOOTBALL '96	10	000 900
Thurstich rinal colouvil enailing	19	900
FULL THROTTLE INCHES	30 95	900 900
FULL THROTTLE Italiano Parlato GABRIEL KNIGHT Sins of Fathers	38	900
GEARHEADS GENDER WARS GENE WARS	꼂	900 900
GENE WARS GOBLIINS 1 & GOBLIINS 2	98	900 900
GOBLINS 3	19	300
GRAND PRIX	20	900
GRAND PRIX 2 Italiano GRAND PRIX MANAGER Italiano	89	500
GREAT AIRLINES GREAT NAVAL BATTLES Final Fury	74	900 900
GREAT NAVAL BATTLES Final Fury HAROBALL 4 HARDBALL 5	28	900 900
HARPOON II ADMIRAL S EDITION	7	900
HARRIER SVGA HARVESTER	70 90	900
	59	*
HAWAII SCENERY 5.1 HELLBENGER mass Inglese HERETIC Shadow of Serpent	10	900
HEROES OF MIGHT & MAGIC	80	100
HEXEN (Heretic II) HEXEN: DEATHWINGS DANK CHADEL	8	900
HI-OCTANE Italiano	49	900
HIND HOYLE CLASSIC BOARD GAMES	1	990
I HAVE NO MOUTH&MUST SCREAM ICE & FIRE		900
IL SEGRETO DEI TEMPLARI INCA II Wiracocha	100	900 900
INDIANA JONES KIT	49	900
INDYCAR RACING INFOCOM MASTERPIECES	39 40	900
INORDINATE DESIRE	33	:00
INTERNATIONAL CRICKET 95 INTERNATIONAL TENNIS OPEN	49	900 900
IRON ASSAULT Italiano	49	900 100
ISIS ISLAND PERIL	49	900
JIMMY WHITE S SNOOKER JOHNNY BAZOOKATONE	19	900
JUDGE DREDD	N	100

ING'S QUEST 6 QUEST GLORY 3	49 900	
ONG S QUEST I-VI COLLECTOR S	49.000	
UNG S QUEST VII Italiano	es 500	
(INGDOM O' MAGIC	79.900	
(VRANDIA 1.2.3 the Series	64.900	
ANDS OF LORE	49.900	
LARRY COLLECTOR'S 12156	49.900	
AS VEGAS 5.0	39.900	
LATEX THE GAME	98,900	
EGICHS Raliano	30.000	
EMMINGS & OH NO MORE	220	
EMMINGS 2 the Tribes EMMINGS PAINT BALL WINTS	300	
LIGHTHOUSE The Dark Being	100 000	
INKS JIK CO	34 986	
INKS COGHILL DOBBS DREAD	59.900	
LINKS COGHILL DOBBS DREAD LINKS LS 1997 ARNOLD PALMER	89.900	
LINKS TROOM NORTH	49.900	
LITTLE BIG ADVENTURE	49,900	
DADSTAR	59.900	
LOCUS Win 95	69,900	
LORDS OF MIDNIGHT Inglese LOST EDEN Italiano	49,900	
	99,900	
LOST IN TIME	27.700	
	220	
MAD DOG McCREE 182 MADDEN NFL '97	130 000	
MAGIC CARPET The Hidden Worlds	35.00	
EA JOR STRIKER	24 900	
HARATHON 2 DURANDAL TINES	99 900	
MARIO'S GAME GALLERY	39.900	
MARVEL SEPARATION AND ETY WIS	39,900	
MAXIMUM ROAD RACE	59.900	
MAXIMUM ROADKILL	39.900	
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES MECHWARRIOR 2 Notmoch 8 Playe	\$9,900	
	(19.90)	
MECHWARFIOR I	84.900	
MECHWARRIOR II Expansion Pack	200	
MECHWARISON I min is Exp. Pack	54 500	
HERE PARKET	59 971	
FGAPACK S	79 900	
MICABACE	14 900	
MIGARACE 2	79.900	
MEGATRAVELLER	10.000	
MERICIAN 59 Worlds	89.900	
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	49.900	
MICROSOFT SCENERY PACK 5.1	79.900	
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900	
MEGARACE 2 MEGARRAVELLER 1 MERIOIAN 59 WH 15 MICHAEL JORDAN IN FLIGHT MICHOSOFT SCENERY PACK 5.1 MICHT & MAGIC TRILOGY MONKEY ISLAND 2 KR MONOPOLY	49.900	
MONOPOLY	E 200	
MORESTER THUCK MADRESS IN IS	50.500	
MORTAL COIL MORTAL KOMBAT 1 & 2 MORTAL KOMBAT 3 Maliano MORTAL KOMBAT 3 Maris	20 SM	
MORTAL KOMBAT 1 & 2 MORTAL KOMBAT 3 Rajano	M 900	
MONTAL KUMBAT STAMONO	9100	
MORTIMER Win 95	74 900	
MUMMY Toma of the Pharach	99 900	
MUDDET TOESCHEES ISLAND	99.900 79.900	
MUSIC IN ME	\$1 300	
UY91	49.500	
M#STIG MIDWAY		
NASCAR RAGING	29.900	
NAVY STRUKE Estano	89 500 49 500	
NIDA LIVE 70	The second second	
NDR LIVE WO	99.900	
NEED EDG SEEED Sourist Edition	W 100	
MYST MYSTIC MIDWAY NASCAR RACING NAVY STRIKE Ballano NBA LIVE '95 NBA LIVE '95 NBA LIVE '95 NBA LIVE SE NBA LIVE SE NBA LIVE SE NBA LIVE EXPORT NEED FOR SPEED Special Edition NETWORK BALLY CHAMPIONSHIP NETWORKS AT Ballano NEW ZEALANO S.0 NHL '96	93.900 71.900 105.900	
NETWORKS At Rationo	109.900	
NEW ZEALAND 5.0	44.900	
	89.900	
NHL HOCKEY	49.500	
NHL HOCKEY STAMMICANO NHL POWERPLAY SS min 35 NIGHT TRAP NORMALITY Man Palisno	89.900 89.900 43.900 119.900 99.900	
MHL POWERPLAY 95 min 15	99.900 49.900	
MIGHT TRAP		
ACCONCACT T MART PARADO	79.800 79.900 99.900	
OFF ENDING SHIES	99 900	
OFFENSIVE OLYMPIC GAMES OLYMPIC SOCCER Italiano ONSIDE Complete Soccer OUTPOST PAGANITZU	99.900	
ONSIDE Complete Socrer	50 000	
OUTPOST	13.500	
PAGANITZU PANDORA DIRECTIVE PANZER GENERAL ITALIANO	29.900	
PANDORA DIRECTIVE	29.900 99.900 29.900	
PANZER GENERAL Italiano	29.900	
PERFECT FLIGHT	58.900 34.900	
PERFECT FLIGHT ENGLAND&WALES	34.900	
PERFECT FLIGHT ITALIA	100.000	
PGA EUROPEAN TOUR	70.00	
PGA TOUR GOLF 96 PGA TOUR GOLF 96 Spanish Bay	50 906	
PGA TOUR GOLF 486 CLASSIC	29 200	
PHANTASMAGORIA Inglesa	99 900	
PHANTASMAGORIA IIDI Parlato	129 900	
PICTURE PERFECT GOLF Arrey	39 900	
PICTURE PERFECT GOLF II Alene	29.900	
PICTURE PERFECT GOLF Malano	14 900	
PINBALL 95	69.900	
PINBALL MANIA Medous	75.900	
PINBALL WARRIORS	59.900	
PINEALL WORLD CUP	10 000	
PIRATES! GOLD	50 000	
PUMPE DAY I C 4 0	79 000	
POWER THE GAME	ER 900	
	Name and Address of the Owner, where	

	2	L	A		
PR PR PR PR	INCE OF ISONER IVATE E IO PINBA IOMISED V/SIIC D	PERSI OF ICE YE Phil LL THE LAND ETECT	A co co Italiano p Mark WEB	LLECTION Twe	79.9 79.9 84.9 49.9
PP2222	O II Pacil N Tomb o IAKE IAKE Ele IARANTII VEST FOR	ic Thei	ster Ope laddle K	rat Ingdom mor Ita HOLOGY	84 89 69 59 38 64
		A		B	R
		il	n F	E	R
			in		

A BRESCIA il nuovo negozio PERGIOCO, in via Trieste 4/A, p.zza Duomo e via X Giornate.

SILENT HUNTER SILENT STEEL Americano

SIM ANT SIM CITY 2000 COLLECTION SIM CITY CLASSIC SIM EARTH SIM EXPLOSION SIM FARM

SILENT THUNDER

SIM ISLE Italiano SIM LIFE SIM TOWN

fra p.zza Dud	omo	e via X Giori
LROAD TYCOON DELUXE	29.900	SOLID ICE HOCKEY American
10 FIRE PAK	79.900	SONIC CD Weeks
TOR: Call of the Shadows	19.900	SPACE BUCKS SPACE DUDE SPACE HULK Vengeance win SPEED HASTE Italiano SPEED RAGE
MANUE	79.900	SPACE DUDE
EL ASSAULT?	99.900	SPACE HULK Vengeance win
EL ASSAULT KA	49,900	SPEED HASTE Italiano
EL ASSAULT KE CHOST Americano	79.900	SPEED HAGE
LECT JEX	29,500	SPTCHAFT
EGADE Italiano RIBUTION	29.900	STAR CONTROL 3 American
RIBUTION	29.900	STAR RANGERS
URN TO ZORK Ballano G CYCLE PER Ballano EARULE OF ANCIENT EMPIRE	94.900	STAR TREK Deep Space Nine STAR TREK Deep Space Nine STAR TREK Klingon
CYCLE	59.900	STAR TREK Deep Space Nine
PER Italiano	129.900	STAR TREK Klingon
EXPLUE OF ANCIENT EMPIRE	5 79.900	STARFIGHTER 3000
E OF THE TRIAD	19.900	STEEL PANTHERS Rahano
ID RASH WAYS	99.900	STRIKE COMMANDER
EARLE OF ANCIENT EMPIRE E OF THE TRIAD AD RASH WIN 19 SERT E LEE CVIL WAR	129.900 99.900 49.900 49.900	STRIKER %
UI CITE	99.900	SU-27 FLANKER DOS Inglese SUPER BOPPIN
18Y 95	49.900	SUPER BOPPIN
I I MAX KI	49.500	SUPER COACH
IBY 55 I & MAY KIL HERY & OBJECT DESIGNER	109 900	SUPER KARTS Italiano
REAL IN COMMANDER	79.900	SUPER STREET FIGHTER II T
DATE OF ENTIRE	29.900	SURFACE TENSION
ORCHED PLANET STTISH OPEN VINLII GON SEALIER LEGENDS WOLF SSN 21 WOLF SSN 21	99.900	SYNUKATE SYSTEM SHOCK TEKWAR WILLIAM SHATNER
ITTISH OPEN VINUAL GOLD	39.900	SYSTEM SHOCK
EALIER	54,900	TEXWAR WILLIAM SHATNER
LEGENOS	89.900	TELETRASPUFFO Italiano
WOLF SSH-21	49.900	
WOLF 554-21 Ways	29.900	TERRANOVA Italiano
TABLE TO SELECT THE PARTY OF TH	49.900	THE 11th MOUR Halland
RETS OF THE LUXOR	99.900	THE BEAST WITHIN Gabriel R
SHLEGOLF	99.900 59.900	THE DIG Inglesa
IGIBLE GOLF ISIBLE WORLD OF SOCCER EUR		THE BEAST WITHIN Gabriel K THE DIG Inglese THE DIG Italiano THE ELK MICON MURDER
TLERS 2 Miara	79.900 79.900	THE ELK MOON MURDER
WHARA	79.900	THE GENE MACHINE
LESHOCK	\$9.900	THE RAVEN PROJECT Italian
XXWAVE ASSAULT WITE	79 900	THE SXIN GAME AT BIGHOR

00	TILT	29.900
100	TIME COMMANDO Italiano	84.900
00	TNN OUTDOORS BASS TOURN, 96	99.900
00	TONY LARUSSA BASEBALL 3 1996 TOP GUN Inglese	84,900
100	TOP GUN Inglese	59,900
	TOP GUN Manuale Italiano	79.900
	TORIN'S PASSAGE Italiano TOSHINDEN	99.900
	TOSHINDEN	84,900
	TOTAL KNOCKOUT BOXING	69.900
	TOTAL PINBALL 3D	49.900
	TOWER	49.900 114.900
	TRACK ATTACK	74.900
	TRANSPORT TYCOON	29.900
	TRIPLE PLAY BASEBALL '97	29.900 129.900
	TRIPLE THREAT	39.900
	TROPHY BASS	69 900
	TWENTY WARGAME CLASSICS	69.900 49.900
	U.S. NAVY FIGHTERS	49.900
	UFO Enemy Unknown	29.900
	LII TIMA LINDERWORLD IAII	39.900
	ULTIMA UNDERWORLD IAII ULTIMA VII COMPLETE CLASSIC	39,900
	ULTIMA VIII PAGAN	49,900
	III TIMATE DOOM Dog Way 95	K4 906
	ULTIMATE DOOM One Win 95 UNDER A KILLING MOON ING Fra	64,900 19,900
100	UNNECESSARY ROUGHNESS '96	79.900
nn	URBAN RUNNER Inglese	70 000
00	V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	79.900 69.900
100	VIRTUA FIGHTER PC Win 95	90 005
inn.		89.900 49.900
100	VIRTUAL KARTS VIRTUAL SNOOKER	59.900
NA.	VIRTUAL VALERIE 2	79.900
00		99.900
100	VOYEUR 2	79.900
100 100	WARCRAFT II Inglese WARCRAFT II Italiano	89.900
LIVA .	WARCHAFTII IIaliano	
100	WARCHAFT If Beyond Dark Portal	39.900
000 000 000	WARCRAFT II More War	49.900 49.900
NOO.	WARCRAFT II WI Zone	
W	WARHAMMER Sh. Horned Rat Win 95	
100	WING COMMANDER III	49.900
100		109.900
200	WINGS OF GLORY	49.900 19.900
WW.	WINTER SUPERSPORTS	19:900
100	WIPE OUT	64.900
100	WITCHAVEN	29.900
VAVA	WIZARDRY GOLD	89.900
VVV	WOLFSBANE	59.900 99.900
WW.	WOODEN SHIPS & IRON MEN Amer	
W.	WOODRUFF & Schnibble of Azimul	49.900
100	WORLD RALLY FEVER	69.900 24.900
NV.	WORLD WAR II SOUTH PACIFIC	
MAN	WU KUNG	29.900
100	X WING ENHANCED KIT	49,900
VIV	XENOPHAGE FULL	79,900
UU	2 Inglese	99.900
100	Z Italiano	119.900
00	ZORK NEMESYS	89.900
100		
00	HINACI WATER Specific Services	ALC: N
NA.		THE PERSON NAMED IN
100		100.00

THEME PARK

THIRD REICH Americano THIS MEANS WARI THUNDER IN PARADISE THUNDERSCAPE

TIE FIGHTER COLLECTOR'S

vendita telefonica per tutta Italia Telefonate 02 / 29524256 Credit card

I negozi PERGIOCO: dove

MILANO via S. PROSPERO 1 Ment CORDUSIO

MILANO via ALDROVANDI MMI LIMA

ROMA via Degli SCIPIONI 109/111 a.re PRATI

BRESCIA via TRIESTE 4/A angolo X GIORINATE

LUGANO (CH) Quartiere MAGHETTI 20

PERGICE OF MONZA (MI) via CAIROLI 5

sommario

Novembre è arrivato, e si sta avvicinando il momento di pensare ai regali di Natale. Potevamo lasciarvi nell'indecisione? Certo che

no! In dieci pagine troverete, quindi, tutto l'occorrente per fare bella figura! K ha scelto il meglio per non farvi sbagliare! Cosa aspettate a precipitarvi nei negozi?



Down in the dumps a pag. 30



Lighthouse a pag. 46



Fable a pag. 64



Tomb Raider a pag. 80



TNT a pag. 92

Speciale regali per Natale...7

Una ricca gamma di regali, per tutte le tasche e per tutti i gusti. Dall'hardware al software, K ha scelto per voi il meglio che c'è sul mercato, risparmiandovi tempo prezioso e offrendovi la guida indispensabile per gli acquisti natalizi.

Down in the dumps 30

Cosa succede se una famiglia extraterrestre, durante un viaggio a bordo della loro astronave, viene coinvolta in un incidente stellare e precipita sulla Terra in una discarica? Leggete la recensione e lo scoprirete...

Lighthouse 46

Un faro, una storia, i fantasmi... Insomma, "Pitone" non ha mai pace, dato che gli rifiliamo titoli sempre adrenalinici. Ma se non fosse così, come potremmo gustarci le sue recensioni, apparentemente spiritose ma sostanzialmente serie e obbiettive? Una bella domanda...

Mechwarrior Mercenaries. . 54

Ritornano le "lavatrici" più rumorose dell'Universo, magistralmente pilotate dal mitico "Pitone"... Tra battaglie cybernetiche e scenari futuristici, eccovi una recensione tutta da gustare.

Una storia fantastica, una di quelle che raccontereste ai vostri figli o ai vostri nipoti prima di farli addormentare. Ma attenzione, davanti a questo gioco non riuscirete a dormire tanto facilmente!

Timelapse74

Sembra essere, questo periodo, un grande ritorno delle avventure. Il difficile, per i programmatori, è riuscire a trovare qualcosa di originale. Con Timelapse ci sono ben quattro ragioni per essere originali.

Tomb Raider 80

Per la prima volta sui vostri schermi, ecco un'eroina tutta curve che si cimenta in combattimenti simil-Doom. La grafica è davvero strepitosa, e anche il gioco!

Questo mese vi proponiamo la soluzione completa di Dark Forces, con tutti i suoi livelli. Inoltre abbiamo risolto per voi Shadow of the Comet e Urban Runner, Buon divertimento!





Pubblicazione penodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A. via Mecenate 91 - 20138 MILANO Tel: 02/50951 fax 02/5065361

. REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDLPROGNESS

via Pagiano, 37 - 20149 MILANO Tel: 02/4985463 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Luca Monticelli

Team Editoriale: Giampaole Moraschi, Daniele "Mateora" Falzone, Luca Fassina, Alessandro "Pitone" Seccatieno, Massimo "Classifica" Paniani, Antonio Perna, Laura Colombo, Francesco Pepe, Alessandro Peretti, Gabrio Secco. Gigio Rancilio, Fabrizio Farenga, Silvia F.

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala, Michela Rolandi.

IMPLANTS PRESTAINS

Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA

R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO - tei. 02/2588 Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA FUBBLICITA

P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.I. via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. lax 02/55014919 Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia

DITORE

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A. via Mecenate 91 - 20138 MILANO Tel: 02/50951 - lax 02/5065361

DIRECTORE RESPONSABILE

Gianni Vallardi

ABBOHAMENTI

R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti via A. Rizzoli, 2 - 20132 MILANO - Tel: 02/27200720

ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di Indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima dei trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonementi. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a: MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -Tel. 41/91 - 9238341/2/3 - Fax 41/91 - 9237304

AREATRATI

I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Pademo Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde ai doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per te spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esaunti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

C RCS Libri e Grandi Opere

INDIRIZZO INTERNETI http://www.reckel.it (pulsante "Edicola")

INDIRIZZO e-mail: k.magazine@bbs.infosquare.it

LAST BUT NOT LEAST

ltima ma non per questo definitiva, è nata l'Arena da Combattimento, di ben 400 mq., situata in via Tremana 11/B a Bergamo! Vi ricordate dell'articolo apparso sul numero 83 di K, dove abbiamo trattato il nuovo e avvincente Laser Game? Bene, la CAMAR s.a.s. ha allargato le sue arene di combattimento virtuale anche al nord.

Questa nuova arena utilizza uno dei sistemi più innovativi del Laser game. Non si avvale, infatti, del supporto hardware fisso: i mitra UZI SYSTEM sono dotati di un proprio display gigante che in ogni istante della partita informa sul numero dei proiettili a disposizione, le vite, gli scudi atomici, chi si colpisce, ecc. Insomma, tutte le informazioni sono visualizzate per godersi al meglio la competizione!

Il nuovo sistema funziona tranquillamente anche all'aperto, e potete star certi che in via Tremana stanno già meditando la conquista di qualche acciaieria. Sono operative in continuazione nuove sale, distribuite su tutto il territorio nazionale ed estero, di cui Vi terremo al corrente; ma non c'è da aver paura, dato che il divertimento è senz'altro assicurato!

Sempre più travolgente e velocissimo è il recente sistema di gioco importato, anch'esso in esclusiva per l'Italia, dalla CAMAR s.a.s. (via A. Righi 14, 80078 Pozzuoli (NA), Tel. 081/7627775-5707480). La

CAMAR è presente anche in Internet, al sito http://www. albert.net/camar, e potete lasciare le vostre E-Mail all'indirizzo camar@mail.albert.net per avere ulteriori informazioni o lasciare suggerimenti.

Per tutti i lettori di K che si presenteranno all'Arena con la rivista in mano, la direzione applicherà lo sconto del 30%.



HP VECTRA cambia in meglio

📆 asati sul processore Pentium, i Dnuovi personal computer Hewlett-Packard HP Vectra VE offrono il valore più alto oggi disponibile sul mercato. Grazie a livelli innovativi di ingegnerizzazione, uniti a una rigorosa attenzione alla qualità, i nuovi HP Vectra VE si adattano alle possibilità di spesa e investimento degli utilizzatori più esigenti. E' stato anche annunciato il nuovo monitor a 21 pollici HP Ergo 1600, rivolto agli utilizzatori dei personal computer con alte prestazioni. Il nuovo monitor presenta tutte le caratteristiche più avanzate oggi disponibili, tra le quali l'immagine visualizzata su 20 pollici effettivi; una risoluzione di 1280×1024 a una velocità di ricostituzione di 85Hz; dot pitch, pari a 0,25mm che permette di ottenere immagini più a fuoco. Il nuovo video è garantito tre anni.



F-16C/BLOCK 50 BACK TO BAGHDAD...

LA CACCIA E' APERTA

ORA, POTETE METTERE ALLA PROVA LA VOSTRA BRAVURA DI PILOTA E DIVENTARE UN VERO ESPERTO MILITARE ALL'INSEGNA DELLA PIU' SOFISTICATA TECNOLOGIA AEREONAUTICA, MISURANDOVI CON LA PIU' REALISTICA SIMULAZIONE DI F-16 ATTUALMENTE DISPONIBILE NELLE FASI CRUCIALI DI UN CONFLITTO SENZA ESCLUSIONE DI COLPI: DESERT STORM.

IL PROGRAMMA, PRECEDUTO DA UN'ESCLUSIVA PRESENTAZIONE SPETTACOLARE SUI CIELI DI BAGHDAD, PROPONE UNA SERIE DI RIPRESE FOTOGRAFICHE 'CATTURATE' DAL SATELLITE DEL DIPARTIMENTO DELLA DIFESA AMERICANO. Androining 133 Partial State of the State of

MILITARY SIMULATIONS, INC.





PC CD-ROM MANUALE IN ITALIANO



Microsoft Encarta 97 Atlante Mondiale Tuttle il mende in un CD-ROM

97 Atlante Mondiale, la versione italiana dell'ormai famoso Encarta World Atlas. Utile per ragazzi e adulti, a scuola, in famiglia, sul lavoro, l'edizione 1997 dell'Atlante si caratterizza per cartine geografiche di facile lettura e immediata consultazione, per oltre 3000 foto, 400 audioclip, due milioni di parole ed una interazione strettissima con il mondo Internet. Encarta 97 Atlante Mondiale contiene 8000 link con Internet, per avere informazioni sempre aggiornate ed in tempo reale. Che clima c'è in Malesia? Quali sono i riti matrimoniali del Bahrain? Dove si trova Colleferro? Qual è la struttura morfologica di un vulcano? Quanti abitanti vivono a Tangshan? Decine di migliaia di domande. Decine di migliaia di risposte, che percorrono tutto il mondo, in

lungo e in largo. Questo è
Microsoft Encarta 97 Atlante
Mondiale, l'atlante geografico
multimediale su CD ROM più
completo che esista, una fonte
infinita di notizie, mappe
geografiche, fotografie, suoni e
parole. Da oggi in lingua italiana,
Encarta Atlante Mondiale è uno
strumento davvero sorprendente per
la quantità di informazioni che offre,
utili per tutti, ad adulti,
ragazzi, in famiglia, a scuola,

ragazzi, in famiglia, a scuola al lavoro. Realizzato da un comitato scientifico composto da 12 celebri geografi, Encarta 97
Atlante Mondiale è oggi una delle opere geografiche più affermate al mondo.
Due milioni di parole, oltre un milione di località geografiche sulle mappe, 3000 immagini, 4000 audioclip (tra i quali

anche 350 selezioni musicali), questi sono alcuni dei numeri che confermano l'imponenza di quest'opera della Microsoft. Le mappe geografiche, realizzate con una nuova concezione che le rende più leggibili, sono facilmente consultabili grazie ad una flessibilità di utilizzo davvero unica. Si può partire dal globo terracqueo, ruotarlo con il mouse, scegliere la zona che interessa e utilizzando la funzione zoom fino a 14 livelli - il tutto attraverso semplici "clic" e comandi facilmente accessibili avvicinarsi od allontanarsi dalla Terra in base alle esigenze più disparate. Le schermate di Encarta 97 Atlante Mondiale, inoltre, sono state studiate al fine di consentire un accesso rapido e intuitivo all'enorme quantità di informazioni collegate alle mappe. Esplorare questo Atlante è davvero semplice. Vogliamo sapere tutto sulla Turchia? Attraverso il motore di ricerca principale, Encarta mostra immediatamente la carta geografica della Turchia. Cliccando sulle icone alla sinistra della mappa, è possibile avere informazioni accurate sul clima, sulla conformazione, sui dati demografici e statistici, sulla forma di governo, sui partiti politici. E poi ancora notizie sull'economia nazionale, usi e costumi, la cultura e così via. Ogni approfondimento, inoltre, contiene ipertesti che riportano a ulteriori sezioni di carattere generale ("la mappa mondiale dei

venti", "la composizione di un canale fluviale"). Se poi - sulla mappa della Turchia - si clicca su Ankara, ecco che c'è la possibilità di avere foto e suoni provenienti dalla capitale turca e un'altra pagina di notizie sulla città. E così via, all'infinito. Ma Encarta 97 Atlante Mondiale riserva un'altra sorpresa, questa volta "on line". Al suo interno sono già presenti 8.000 link con Internet, per avere aggiornamenti in tempo reale provenienti direttamente dal mondo sterminato del World Wide Web. Ad esempio, se interessano le ultime notizie sulla guerra civile in Ruanda tra Tutsi e

Hutu, basta essere collegati ad Internet, cliccare l'icona Web Links e dalla cartina del Ruanda ci si troverà collegati subito con Africa News Online. Microsoft Encarta 97 Atlante Mondiale è disponibile da questo mese, in lingua italiana, ad un prezzo di lit. 143.000 (I.V.A. inclusa, prezzo indicativo).



CONSIGLI PER NATALE

Natale, appositamente studiata dalla redazione di K.

Questa guida raccoglie il meglio dell'hardware e del software che, secondo la redazione, ogni buon utente di computer dovrebbe avere sulla propria

scrivania.

La guida risulta essere un percorso guidato su alcuni componenti informatici, e vi permetterà di risparmiare tempo prezioso nella scelta di articoli da regalo per le prossime feste natalizie.

Abbiamo suddiviso i vari prodotti in ordine crescente di prezzo. Nelle prime pagine troverete i prodotti che hanno il minor costo, nelle successive quelli dal prezzo più consistente. L'ultima pagina dello speciale è dedicata al software. La redazione ha deciso di suddividerli in 'Classic' e 'New'. I Classic sono quei programmi che hanno fatto la storia nel campo dei videogiochi per computer, mentre i New sono quelli che, freschi freschi, troverete nei negozi durante il mese di Dicembre.

Siamo sicuri di avervi offerto una rubrica utile per la scelta dei regali. Utile ai genitori, che possono fidarsi delle nostre pagine e andare a colpo sicuro per scegliere un regalo per i propri figli, ma comoda anche per coloro che non hanno le idee ben chiare su cosa acquistare o regalare.

I prodotti presentati sono frutto di una libera scella redazionale (in base allo spazio a disposizione e alle novità disponibili alla chiusura del giornale) e non coinvolge in alcun modo i marchi presentati né intende giudizi sulla qualità dei prodotti non presentati in questa rassegna.

ONSIGLI PER NATALE PER UN VALORE DA 79.00-199,000



Gravis Pc Game Pad Pro

Pad più venduto al mondo, che riprende le fattezze del Pad della Playstation. Dispone di 10 tasti indipendentemente programmabili, oltre al controllo direzionale a 8 direzioni, ed è compatibile con tutti i giochi che supportano un joystick. E' inoltre dotato di un cavo a Y per giocare in due. L'interfaccia digitale del

Pad aumenta del 15% la velocità di risposta ai comandi, è dotata di calibrazione automatica e supporta il Plug & Play.

Prezzo:Lit. 79.000 Distributore: Infortech s.r.l. Tel. 02-29515227, Fax 02-29521889

Microsoft Intellimouse

uesto mouse, abbastanza inusuale, possiede una rotellina posta al centro dei due classici pulsanti. Con essa sarà possibile velocizzare tutte quelle operazioni connesse con lo scorrimento dei testi. Basta infatti far scorrere con l'indice la rotella per muoversi lungo un documento di testo,

Prezzo: Lit. 139.000 Distributore: Microsoft Tel. 02-703921 Fax 02-70392020 un foglio elettronico o, soprattutto, una qualsiasi finestra di Internet.
La rotellina può essere anche premuta, come un normale pulsante centrale, in modo da essere compatibile con quei programmi che lo richiedono. La qualità del prodotto è estremamente alta, come nello standard Microsoft. Un ottimo regalo da fare a una mamma o un papà un po' "imbranati"...



Comfy Tastiera per bambini

on un occhio di riguardo anche per i più piccoli presentiamo Comfy, la tastiera multimediale per bambini in età prescolare. Comfy è un computer giocattolo, in grado di introdurre i bambini nel mondo della multimedialità facendoli divertire. I risultati ottenuti nelle scuole materne, e nelle famiglie nordamericane e

Prezzo: Lif. 199.000 (PC) Lif. 229.000 (Mac) Distributore: Giunti Multimedia, Tel. 02-8393374, Fax 02-58103485



canadesi, dove è in uso da alcuni mesi, sono stati molto buoni. La prima accoglienza anche in Italia è stata positiva, e l'annuncio di un accordo con la MGM Interactive per l'utilizzo dei personaggi dei cartoni animati della Pantera Rosa, fanno ben sperare. La tastiera Comfy è facile da usare, realizzata con materiali atossici, e dotata di tasti grandi e colorati, che invitano il bambino a toccare e a giocare. È facilmente collegabile alla porta parallela di un qualsiasi PC o Mac, e non interferisce con le altre attività del computer. La confezione comprende il CD-ROM "Primi Passi" (della linea Touch'n'See), due guide per i genitori e il gioco per bambini "Il compleanno di Feely".

ONSIGLI PER NATALE PER UN VALORE DA

i tratta del primo, e più veloce, sistema multiplayer digitale. raccomandato per i giochi sportivi Electronic Arts a cui è possibile partecipare in più giocatori, per dare

Il kit che permette la connessione di 4 giocatori è dotato di interfaccia digitale che aumenta la velocità di risposta del 15 %, permette la connessione di 2 joystick o di 4

al massimo

vita a partite emozionanti

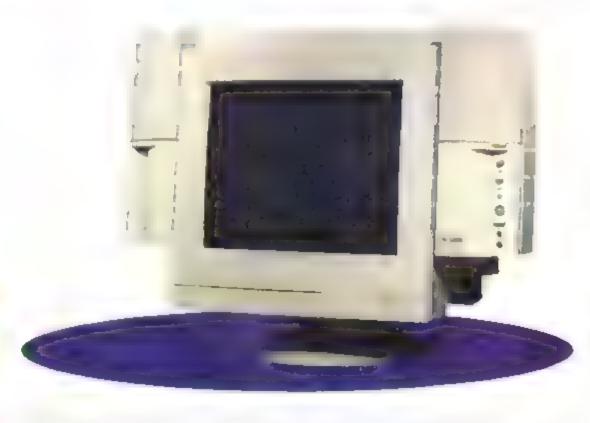
GamePad, e supporta il Plug & Play di Windows 95. La tecnologia della scheda di connessione è già predisposta per supportare i più sofisticati joystick che usciranno in futuro, ed è compatibile con tutti i giochi per Windows 95 che supportano il "Direct Input"





Labtec Stereo LCS-1224

rogettati con un design pulito ed elegante, gli altoparlanti della Labtec LCS-1224 possono essere integrati al monitor, permettendo di risparmiare molto spazio sulla scrivania grazie ad una soluzione compatta ed efficace. Gli altoparlanti sono dotati di tecnologia Spatializer 3D per garantire una miglior corposita al suono, di un

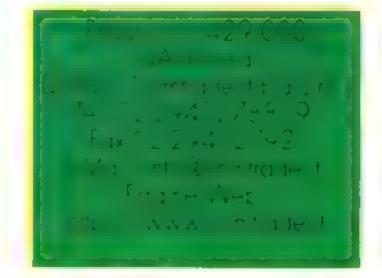


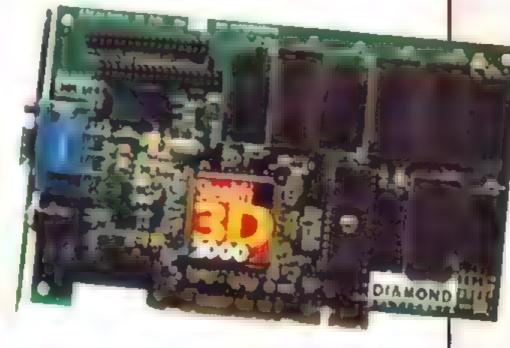
equalizzatore dinamico dei bassi e di tasti di alimentazione, controllo e configurazione esterni e immediatamente accessibili. Gli altoparlanti dispongono inoltre di tasto Mute. Bass e di controllo del volume, di una presa per la cuffie e di una per il microfono La potenza d'uscita è di 10 Watt (5+5)

Diamond Steath 3D 2000

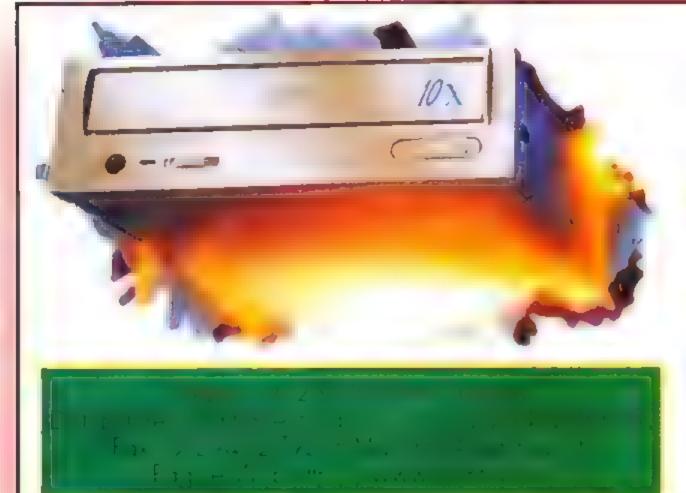
¶ la scheda video migliore per l'accelerazione grafica a prezzo contenuto. Permette di avere ımmagıni e filmatı sullo schermo di un PC con una fluidità superiore alle schede video normalmente commercializzate, grazie alle funzioni di texture mapping e di distorsione prospettica direttamente implementate in un chip Giochi quali Quake, Grand Prix 2, Duke Nukem 3D e Descent II potranno essere giocati a risoluzioni più elevate del normale con qualsiasi computer Ovviamente il software deve supportare

il driver Virge, necessario per utilizzare le migliori funzioni di accelerazione 3D che la scheda offre





ONSIGLI PER NATALE PER UN VALORE DA 230,000-269,000



Octek ODR 810

uesto lettore di CD-ROM promette di essere uno dei besiseller di Natale. Si tratta di un lettore 10 x dotato di un prezzo incredibilmente aggressivo. L'ultimo Octek. 10X CD-ROM Drive processa i dati in maniera davvero veloce. El perfetto per vedere senza scatti le scene di intermezzo dei giochi. Possiede i driver per MS-DOS 6 22, Windows 3 11 e. 95, OS 2 Warp 3.x. Possiede.

un transfer rate di
1500KB sec , e ha un tempo
di accesso di 170ms
Supporta i formati CDAudio, CD-ROM, CDROM XA, CD I MPEG
Photo-CD, Video-CD
Insomma è il CD-ROM col
nuglior rapporto
qualità prezzo attualmente
sul mercato, Indispensabile
per coloro che utilizzano le
applicazioni su CD e non
vogliono perdere tempi di
attesa

Thrustmaster Top Gu

egno erede della famosissima serie di cloche per aerei, questo modello della casa americana consente di avere tutte le funzioni di volo immediatamente sotto controllo letteralmente a portata di dito. Possiamo ad esempio scegliere



le armi da utilizzare o la portata del radar con la semplice pressione di un tasto. La presenza di un Cap Su itch consente inoltre di poter cambiare la visuale di gioco anche in combattimento (F-22), o di effettuare un movimento di traslazione per evitare i colpi nemici (Descent). Molto rigido e sensibile questo joystick promette di essere anche molto affidabile e di non vedere degradate nel tempo le proprie prestazioni. Se siete fanatici dei simulatori di volo, non potete perdervi una chicca del genere



Kasan Kit 3D Max

D Max e un sistema di visualizzazione tridimensionale per personal computer, fornito in un kit dotato di occinali LCD con filtri speciali colorati, scheda adapter e CD-ROM 3D gallery. 3D Max è la più recente applicazione nel campo delle immagini interlacciate, visualizzabili grazie ad occhiali con otturatori a cristalli liquidi; costituisce la soluzione più economica per la visione stereoscopica delle immagini a colori e ad





ilta rischiz, inc. Comp esi nella contezione trovate anche una raccolta di fotografie tridimension di due giochi appositimente sviluppati per 3D Max e l'edizione speciale di Descent, cori alcuni livelli appositamente sviluppati per la visione stereoscopica. Tutti i programmi che supportano il sistema di visualizzazione Cybermaxx sono compatibili con il 3D Max, mentre programmi come virtus Walkthrough, Magic Carpet, Descent, Nascar Racing, Shpstream 5000 e molti altri lo supportano direttamente. Il sistema è buono e viene venduto ad un prezzo incredibilmente basso.

ONSIGLI PER NATALE PER UN VALORE DA 269,000-349,000

Octek Rhino 9 Motherboard

a Matherboard Rhino 9 è basata sul nuovo chipset Intel HX (erroneamente chiamato Triton II); unendo le potenzialità di questo componente al design BGA si permette di rendere la Rhino 9 una board stabile e veloce. La Rhino 9 sfrutta al meglio le possibilità offerte da questo nuovo chip in concomitanza con la qualità Octek. La M/B Rhino 9 è espandibile fino a 512K di pipelined burst SRAM. E' già

predisposta all'utilizzo del preannunciato, ma non ancora imminente USB (Universal Senal Bus), ed è inoltre fornita di quattro slot PCI e di quattro slot ISA. Supporta la versione 2.1 del sistema PCI (Penpheral Component Interconnect), e soprattutto il PCI-Bus Mastering Driver che permette di rendere il sistema più veloce. Inoltre è in grado di gestire il CD-ROM Drive Boot-up che permette eventualmente di effettuare il boot direttamente da CD-ROM.

Può ospitare tutta la gamma
Pentium di processori, dal 75 al
200 MHz, ed è inoltre
compatibile con la linea AMD
5k86 P75-P100 e il nuovissimo e
potentissimo Cyrix 6x86 P120+ P166+. Può essere espansa fino a
384 MB di RAM on-board ed è
capace di supportare a cascata

ben 4 hard
disk IDE
Possiede già le porte senali
16550 fast UART per un
collegamento con device esterni
velocissimi
Insomma, è il migliore acquisto
che si possa fare per upgradare il
proprio PC

Directore Comtrace Italias I Te G2:29402:788:79 Fax 02:29402:792 EMainfo@comtrade it Pagire Neb http://www.comtrade.it

Unicars V94.600 e V94.615



e i videogiochi più sofisticati vantano una qualità audio sempre più elevata, con effetti speciali di grande suggestione, l'hardware,

tranne poche eccezioni, pare non prestare molta attenzione alla riproduzione acustica, spesso affidata ad altoparlanti modesti pilotati da amplificatori altrettanto mediocri. Ed è un vero peccato, perché si priva l'utilizzatore di buona parte del piacere di usare il computer, soprattutto se dotato di audio hi-fi stereo, sempre più diffuso grazie alle schede incorporate o disponibili come accessori

sempre più diffuso grazie alle schede incorporate o disponibili come accessori

Gli speaker Unicars W94 600 e W94 615 sono altoparlanti dalle ottime carattenstiche e dai

prezzi contenuti. Il primo modello ha 70W di potenza massima musicale (35+35W), mentre il secondo modello raggiunge i 150W di potenza massima (75+75W)

Dal design gradevole e dai controlli posti sul pannello frontale, questi altiparlanti rappresentano un accessorio indispensabile per chi, dal computer, vuole il meglio

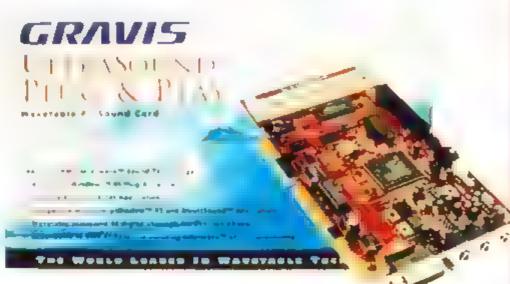


Gravis Utrasound Plug & Play

E una delle migliori schede audio a 16 bit disponibili in commercio, particolarmente indicata per gli utenti di Internet. Include infatti nella confezione Compuserve Internet accesskit, Internet Phone (che consente il dialogo vocale simultaneo in rete) e Real Audio (che permette la trasmissione e l'ascolto simultaneo di programmi musicali) L'hardware della scheda

è dotato di chip DDSP AMD INTERWAVE, che rappresenta il massimo della qualità attuale, è espandibile fino a 8 Mb con simm da 30 pin, e supporta lo standard Wavetable. Supporta il Plug & Play di Windows 95, permette campionamenti a 48 Khz (qualità CD), ed è dotata di un set di 192 strumenti MIDI, di mixer a 5 vie, di effetti sonon speciali (eco, riverbero, dissolvenza, coro) e di interfaccia MIDI. E' davvero

incredibile poter parlare in diretta, con qualità telefonica, durante la connessione Internet



Ottimo per tagliare le spese telefoniche se si possiedono amici o parenti all'estero connessi alla "madre di tutte le reti"

ONSIGLI PER NATALE PER UN VALORE DA 110,000-450,000





degli oggetti di maggior desiderio da parte di tutti gli appassionati. Si tratta di un volante estremamente preciso e affidabile, dotato di pedaliera (freno e acceleratore) e di una leva del cambio che permette di salire o di scendere di marcia.

Giocare a Formula 1 GP2 o a Indy
Car II con questa meniviglia è,
credetemi, davvero una cosa
deil'altro mondo. L'atmosfera di
gioco ne beneficia
incredibilmente, e presto vi
dimenticherete di essere seduti su
di una sedia davanti ad un Piccì,
ma vi troverete immersi e
coinvolti come in un vero e
proprio Gran Premio. Costa un
bel po', ma se vi piacciono i
giochi di guida fateci un
pensierino: ne vale la pena

Sony Playstation

on 50 000 unità vendute in Italia, Sony consolida la sua presenza con la console più amata dai giovani. Con centinaia di titoli già prodotti per questa console, tra l'altro tradotti successivamente anche per PC. Sony Playstation è il sogno di tutti coloro che cercano in una console divertimento e qualita. Un potente "motore" a 32 bit si sposa con un architettura assolutamente paragonabile a quelle delle apparecchiature normalmente presenti nelle sale giochi. Nel mondo, Sony ha

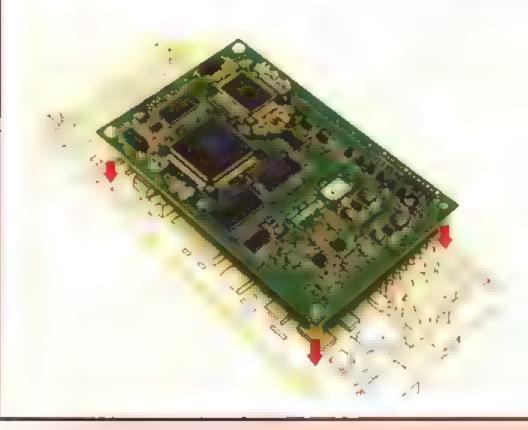


venduto oltre 7 milioni di apparecchi, mentre in Italia le 50mila copie vendute rappresentano il 70% delle console a 32 bit distribuite nel nostro paese le ultime novita disponibili per questa console sono: Formula 1. Crash Bandicot, Tekken 2 Nanico Soccer Prime Goal, Destruction

Derby 2 e Wipe Out 2007

Free of 449 Colors of the colo

Roland SOD-10



I marchio Roland non ha davvero bisogno di presentazioni dal momento che si tratta di una delle ditte più conosciute nel mondo delle tastiere musicali. Questa Doughterboard (scheda figha da attaccare al connettore di espansione della SB16 e compatibili) possiede 128 suoni campionati (più 119 di battena) al suo interno, rendendo così di altissima qualità l'ascolto dei brani MIDI o delle colonne sonore dei giochi che supportano questo

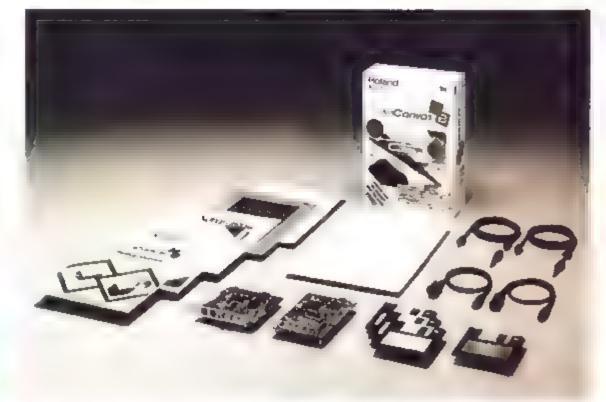
standard. Un processore dedicato permette di ottenere ottimi effetti di riverbero e chorus, mentre la qualità dei vari strumenti è estremamente elevata, almeno una spanna oitre a quelli della AWE 32 in versione inespansa. Ascoltare la musica di DOOM o di Duke3D con questa schedina è un vero sballo.

Preszo († 45.) 000 Filtribitore Roland (faly Tal. 02.9358-311 Filtribit 93581312

ONSIGLI PER WATALE PER UN VALORE DA 670,000-859,000

Roland SOD-15

Prodotto di punta della sene SCD della Roland, questa scheda figlia è molto simile alla sorellina SCD-10... solo che ha la bellezza di ben 354 suoni disponibili! Si tratta di un expander in piena regola, che consente con un ingombro minimo di poter lavorare con suoni di grande qualità e definizione in un sistema General MIDI e GS. Naturalmente la scheda è pienamente compatibile con tutti



i giochi che supportano questo standard ormai universale, senza contare poi la presenza sulla scheda di un processore per ottenere effetti di riverbero e di chorus di ottimo impatto (8 diversi per ciascuno). Un must per chi sta cercando il meglio e magari vuole sperimentare le potenzialità dell'affascinante mondo della musica MIDI

USRobotics ortster Voice Esterno

Il modello di comunicazione universale per l'ufficio o I home entertinment. E' un modem, fax ad alta velocità, trasmette i dati a 33 600 bps e riceve/trasmette fax a 14 400 bps direttamente dai personal computer Ideale per tutti coloro che intendono

Die

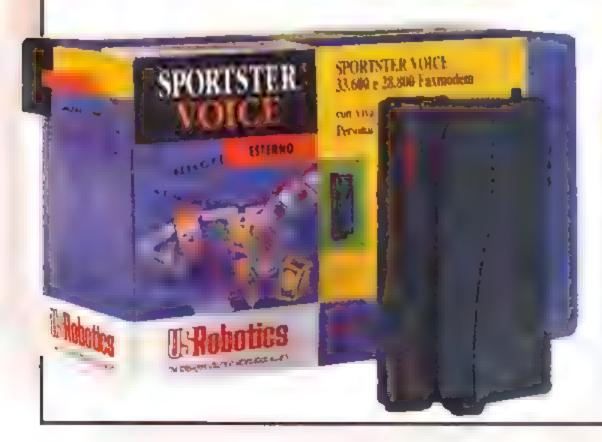
Prezzo: L'1 559 000 (IVA ric usa Distributore: J S. Robotics ta ia Tel 02-262961, Fax 0226261188 collegarsi a Internet o a BBS, il modem è consigliato anche per coloro che intendono giocare collegandosi tramite la rete telefonica

La confezione contiene un alimentatore, il cavetto telefonico, un cavo seriale, la guida per l'installazione veloce, il software di comunicazione, gestione fax e voice mail in ambiente Windows, e un'offerta per collegarsi online e a Internet. Il modem funziona perfettamente sotto DOS, Windows 3 11 e

95, e permette la gestione di una segreteria telefonica, utilizzando anche una comodissima funzione di "viva-voce".



USRobotics Courier



Il modello di punta della nota casa americana: praticamente il mito che ha accompagnato la nascita e lo sviluppo della telematica Velocissimo e personalizzabile in ogni suo aspetto, possiede un prezzo che rispecchia la fama che ogni appassionato gli riconosce.

Possiede settaggi completamente automatici, e su PC con processore

Pentium il settaggio avviene in PnP (Plug and Play). La confezione possiede un software di gestione di reti remote e la protezione di accesso tramite

password. Diversi tipi di suonerie avvertono l'utente sul tipo di chiamata in arrivo (voce, fax o modem o accessi locali). Include, inoltre, QuickLink 2 per MS-DOS e Windows. La velocità massima raggiungibile è di 33.600 bps per quanto riguarda il modem, e 14.400 bps per quanto riguarda i fax

Prezzo: Lit. 859.000 (IVA incluso)
Distributore: U.S. Robotics Italia
lel. 02-262961, Fox 02-26261188

ONSIGLI PER INATALE PER UN VALORE DA 1,950,000-2,899,000

VFX1 Casco virtuale



l VFX1 è un casco per la realtà virtuale ormai famosissimo: non c'è stata rivista di videogiochi o di informatica che non abbia dedicato nel corso di questi anni almeno una pagina per questo prodotto. La versione che proponiamo è molto leggera e maneggevole, soprattutto perché i cavi di connessione sono stati spostati sulla nuca, il che permette di

muovere la testa con più comodita Possiede un imbottitura davvero ottima. che ne attutisce eventuali colpi e spostamenti. Possiede duc schernu CCD per una risoluzione complessiva di 789x230 pixel, e due oculari graduabili per permettere anche a chi non possiede una vista perfetta una visione ottimale. E compatibile con qualsiasi giocorendendolo più immersivo, grazie anche a una coppia di altoparlanti incorporati. Con ic "CyberPuck" in mano, inoltre potrete effettuare qualsiasi movimento in 3D

Veridian Computer Intel Pentium 133 Mhz

li tratta di un super-computer multimediale espressamente pensato per un utilizzo "videogiocoso". Possiede un rapporto qualità/prezzo a dir poco rimarchevole, visto le sue caratteristiche tecniche: il processore è un Pentium 133 (ma esistono anche modelli a 166 e 200 MHz). dotato di 16 Mb di RAM EDO (più veloce della normale memoria), di un Hard Disk dA 1,2 Giga in standard EIDE (PIO Mode 4) e di una scheda video 3D VIRGE prodotta dalla Diamond. Il lettore CD-ROM è un 4x, capace di contenere 4 CD (ottimo per non fare il disk-jockey nei games multi-CD), mentre la scheda sonora è la classicissima Sound Blaster 16 (dotata però di potenti casse amplificate). El monitor è un ottimo SVGA TARGA da 14" capace di una risoluzione di 1024x768 in modo non-

interlacciato. La dotazione software è poi particolarmente ricca: Windows 95, Novell Perfect.

Works e 10 CD-ROM di giochi (tra cui Druid e Action Soccer) non sono pochi, soprattutto se consideriamo che di senc è presente anche il joystick Microsoft Sidewinder La configurazione di questo piccolo giorello dedicato ai videogiocatori più accorti è molto omogenea, così da non softire di quei classici "colli di bottiglia" nelle prestazioni che talvolta

contraddistinguono anche prodotti di grande marca



Microsoft SideWinder

Prova a perdere se ci riesci.







Il nuovissimo Microsoft SideWinder game pad è veramente rivoluzionario perché porta finalmente sul PC tutte le funzionalità tipiche dei pad per console giochi:

8 pulsanti, 1 selettore a 8 direzioni, 1 pulsante macro è 1 switch di periferica per offrire massimo controllo, flessibilità e comodità. Consente di collegare fino a 4 game pad, mantenendo per ognuno funzionalità complete, per avvincenti sfide tra più giocatori su un unico PC. Aumenta la velocità del gioco grazie a uno

poraneamente più azioni con un solo pulsante. Con l'hot plug puoi collegare altri game pad o il joystick SideWinder 3D Pro direttamente a PC acceso. Come SideWinder 3D Pro, anche SideWinder game pad è completamente pttico-digitale, veloce, preciso, resistente. Un divertimento insuperabile! E se ancora non possiedi un joystick, Microsoft SideWinder 3D Pro adesso è disponibile anche con un nuovo eccitantissimo gioco.

Microsoft

ONSIGLI PER NATALE PER UN VALORE DA 7439 000



Newchip OD Book 750

To nuovo nato in casa Newchip allarga la vasta gamma di laptop Pentium a basso consumo. Il modello (1) Book 750 fa parte di quella schiera di laptop con CD-ROM incorporato. Le carattenstiche tecniche di questo giotello sono: Processore Pentium Intel da 166MHz (la gamma varia da 133 a 200MHz), drive per CD-ROM 6x interno (opzionalmente sostituibile dalla seconda battena), e floppy disk interno. Esaltanti sono le caratteristiche multimediali di questo piccolo giotello tecnologico. Al suo interno nsiede, difatti, una scheda sonora SoundBlaster Pro compatibile, un microfono, una uscita esterna per microfono, una uscita esterna per le casse

acustiche e due speaker stereo interni, Il sistema di puntamento è del tipo TouchPad e il display è un TFT 10,4" o 12,1 800x600. La RAM è di 16Mb espandibile fino a 64, mentre l'hard disk è opzionabile da 810MB a 1,8GB Chi vuole giocare anche in vacanza qui potrà trovare pane per i suoi denti...

Vlobile Disk

The back-up su misura, con Hard Disk di qualsiasi capacità

540MB/810MB/1.4GB). Il prodotto contiene un Kit per porta parallela o PCMCIA con allogiamento HD 2.5" IDE; alimentatore da tastiera PC; cavo di alimentazione per tastiere PC e per Notebook. Le caratteristiche sono velocità di trasferimento 150-295Kb/sec in SSP e di 350-800Kb/sec in EPP;

riconoscimento automatico HD e connessione dinamica senza bootstrap del PC

Prezzo per HD 540MB: Lit. 464.000 Prezzo per HD 810MB: Lit. 584 000 Prezzo per HD 1 4GB: Lit. 932.000



Battery Bank



alimentazione supplementare esterna per ogni notebook. Le caratteristiche sono: autonomia da 2 a 4 ore; batterie NuMh con ricarica per 700-1000 cicli; circuito interno per cariche veloci e esclusioni di effetto memoria; disegno ergonomico per un comodo alloggiamento sotto il notebook; connettori disponibili per diversi notebook; capacità 2500-3000mAh Si sa che le batterie in un computer portatile sono basilari per un suo funzionamento lontano dall'energia elettrica. Risulta importante, quindi, affidarsi a batterie che garantiscano una lunga durata e affidabilita.

Prezzo: Lit. 271 000

POMOIA CD-ROM

Play a 6x portatile con connettore in standard

PCMCIA. Può essere pre-alimentato con un alimentatore esterno o direttamente da computer. La velocità di lettura è di 350-700-900Kb/sec, e il tempo di accesso è di 180ms.



Accetta dischi dal diametro da 12 a 8 cm Supporta i formati CD-DA, CD-ROM 1-2, XA, Photo-CD che permette di leggere le fotografie registrate sul CD-ROM. Nella confezione viene fornito un jack per cuffia con controllo del volume Prezzo. Lit. 717,000

MERCENARIES MERCENARIES

IL NUMBERSHORD SERVICE OF BUILDING AND AND ADDRESS OF A

DEF SELENCE OF VENTORA

E L'ANNE 2036

MONDRE E GEURIA MANNO LASCIATO IL POSTO A UN Mondo di guerriglia senza regole

IN QUALITY BY MECHWARRIOR SIX IX PILOTY INDURTY WALLA GUERNA CHE ESPLORANT I REGNAPIN OSCURI F OISPERATI DELL'UNIVERSO, DEVENDE L'ALTONIA CONTROLLA CONTROLL

PARTO DESOLATO UNADRO NA MESO LUCADSA PARTIDITA' DEL MECAWARRIOR MERCENARIO CHE DISPUSSADI DI DEL CARRON DE SERVICIO DE LA CARRO PER LO PREZIOSA PER SOPRAVVIVERE DEVI DESARE ABILITÀ E INTOITO, SIA GRE ID DECIDA DI FAR PARTE DI LA CARRO PREZIO DE MIRCENARI, PRONTI A CIRDIRE A CARD PREZZO I SERVIRI A CRICATALITÀ DE LA CARDO PREZZO I SERVIRI A CRICATALITÀ DE LA CRICATALITÀ DEL CRICATALITÀ DE LA CRICATALITÀ DE LA CRICATALITÀ DE LA CRICATALITÀ DE LA CRICATALITÀ DEL CRICATALITÀ DE LA CRICATALITÀ DE LA CRICATALITÀ DEL CRICATALITÀ DELLA CRICATALITÀ DEL CRICATALITÀ

EALISMO A 360°.

EFFETTI CAMPIONATI E MA Colonna sonora d'eccezione.

N'ACCURATISSIMA RIPRODUZIONE DEL POPOLARE UNIVERSO DI BATTLETECH! DELLA FASA.

NUOVI EFFETTI SPECIALI (FRA CUI: SCIE DI FUMO, ROVINE IN FIAMME D'ESPLOSIONI) CHE GIA' POSSONO ESSERE CONSIDERATI 'LO STATO DELL'ARTE' NELL'AMBITO DELLE SIMULAZIONI DI QUESTO TIPO.

(OLTRE 3D), IN CONDIZIONI ATMOSFERICHE DIVERSE (PIOGGIA, NEVE, TEMPESTE DI SABBIA) E SU TERRENI MOLTO DETTAGLIATI.



ACTIVISION

MANUALE IN ITALIANO PC CD-ROM



ONSIGLI PER NATALE L'SOFTWARE CLASSICO DA COLLEZIONARE

PAGINA DEL SOFTWARE

CLASSIC



SPARATUTTO

Quake - Id Software
Duke Nukern 3D - 3D Realms

Questi sparatutto sono quelli che indubbiamente hanno fatto la storia, almeno nel 1996, del genere. Sono entrambi in 3D, e giocabili in varie risoluzioni grafiche.

Si differenziano, però, per le tematiche di gioco. Duke 3D utilizza, oltre alla ormai collaudata violenza, uno buona dose di ironia. Non mancano, difatti, parecchie "battute" e circostanze divertenti. Quake, invece, più classico del suo antagonista, ha una grafica più seriosa, davvero bellissima, ma manca di ironia come il suo predecessore.



AZIONE

Rebel Assault II (Italiano) -Lucas Arts

Una immersione totale nel mondo magico di Guerre Stellari. Chi ha seguito le gesta di Obi Uan Kenobi e di Luke Skywalker, non può assolutamente perdersi il nuovo episodio dedicato alla famosa trilogia fantascientifica. Una grafica davvero strepitosa, e dialoghi e testi ora tradotti interamente in lingua italiana, ne fanno un prodotto decisamente indicato sia agli appassionati del genere, sia per la famiglia, che rimarrò a bocca aperta nel seguire le fantostiche animazioni susseguirsi sullo schermo. Imperdibile e da collezionare!!!



SIMULAZIONE

Grand Prix 2 (Italiano) Microprose
EF2000 (Italiano) - Ocean
Fifa Soccer '96 - Electronics
Arts

le simulazioni su computer sono state da sempre considerate come non rispondenti alla realtà. Ma ultimamente, grazie alle tecnologie hardware sempre più sofisticate, ci sentiamo in grado di sfatare questo diceria. Grand Prix 2 è stato giudicato dai più grandi piloti di Formula Uno, rispondente alla realtà. EF2000 ha una grafica talmente reale che sembra di volare davvero. Fifa Soccer 96 dò l'impressione di essere veramente sul campo di calcio. Provare per credere!



AVVENTURA

The Dig (Italiano) - Lucas Arts

Quando la Lucas Arts sforna una avventura, si può essere sicuri della sua alta qualità e del suo successo. The Dig è stoto da noi recensito e risolto, proprio perché le linee della hot line erano continuamente intasate per richieste di aiuto.

Dura tantissimo, e le ambientazioni do visitare sembrano non finire mai! Conoscerete il mistero di Nexus, e dei suoi abitanti alieni. Volerete con lo Shuttle, e dovrete risolvere centinaia di enigmi, talvolta anche complessi. Tradotto interamente in italiano, consigliamo di

regolarlosenza timore.



STRATEGIA

Command & Conquer - Westwood

I giochi di strategia hanno un pubblico sostenitore particolare. Command & Conquer rappresenta, comunque, il punto di riferimento del genere strategico. Grafica molto avvincente, ternatiche di gioco davvero esaltanti, e centinaia di opzioni, permettono al giocatore di controllare al meglio le condizioni di gioco. Inoltre sono previsti per questo gioco molti aggiornamenti, che ne rendono longeva la curva di interesse nel tempo. Con Command & Conquer non farete di certo brutta figura!

Tomb Rider - Core

Un'eroina dal fisico "bestiale" allieterà le vostre ore in avventure mozzafiato. Grafica fantastica!





Money 97 - Microsoft

Gestite il vostro conto corrente con un semplice clic del mouse. Gira sotto Windows 95.

ONSIGLI PER NATALE IL SOFTWARE NUOVO DA NON PERDERE

NEW





MULTIMEDIA

Steven Spielberg's Director's Chair -Knowledge Adventure Microsoft Encarta 97 Atlante Mondiale - Microsoft

Un utile regalo per lo famiglia è un prodotto che può essere utilizzato da tutti i componenti della stessa. Microsoft Encarta 97 Altalte Mondiale è un comodo atlante interattivo, ricco di animazioni, carte geografiche, che comprende un fornitissimo database che risponde a qualsiasi vostra domanda di carattere geografico. Steven Spielberg's Director's Chair, invece, vi insegna come si crea un film da Oscar, stando comodamente seduti di fronte al PC.



SIMULATIONE

Fifa Soccer '97 - Electronics Arts

E' assolutamente da non perdere il nuovo programma di simulazione calcistica, questa volta rinnovato sia nella grafica che nello scelto delle competizioni. Sono stati aggiornati tutti i nomi dei calciatori, sono state migliorate le caratteristiche di realismo, ma soprattutto è stato migliorato il motore grafico, ricco di texture e di particolari per un realismo senza precedenti. Non parliamo, poi, delle viste esterne, che sono davvero spettacolari. Joypad alla mano diverrete dei campioni... in panchina.





AVVENTURA

Rama - (Sierra) Lighthouse - (Sierra)

E' il grande periodo delle avventure. In effetti nei prossimi mesi ne usciranno altre di sicuro interesse.
Ora, però, è consigliabile non perdersi queste due incredibili avventure firmate Sierra.

Di Lighthouse avete una esauriente recensione in questo numero di K. Rama, invece, è una incredibile avventura fantascientifica ideata da Arthur C.Clarke (2001 Odissea nello Spazio, ndr), che tratta di una astronave aliena scoperta ai morgini estremi del sistema solare, e che avviamente dovremo visitare!



STRATEGIA

Red Alert - Westwood Studios

E' il tanto atteso seguito di Command & Conquer. Si tratta di un pre-quel, cioé analizza avvenimenti accaduti precedentemente al primo episodio. La grafica è interamente in SVGA, molto raffinata, come pure il sistema di controllo ora definitivamente corretto dei piccoli bug della versione precedente. Il programma giro sia sotto DOS che sotto Windows 95. Una chicca da non perdere soprattutto per coloro che adorano i giochi di strategia di qualità. Un regalo da fare senza troppi ripensamenti.

Bruce Willis approda su console (e presto su PC) per una avventura adrenalinica, tutta spari, fughe in macchina e... a voi scoprirlo!



Die Hard Trilogy - Fox Interactive



Formula 1 - Psignosis

Presto anche su PC, questo gioco ste spopolando tra i possessori di Playstation. Un buon antagonista di Grand Prix 2. Un altro gioco sul basket per Playstation raggiunge gli scaffali dei negozi. Questa volta è della Electronic Arts, e appartiene alla serie dei prodotti Virtual Stadium... Vediamo un po' com'è.

opo la versione per PC, anche sulla Playstation approda NBA live '96, dalla Electronic Arts, l'ennesimo gioco sul basket che vi darà il controllo delle squadre e dei giocatori della lega professionistica americana per rivivere a casa vostra le emozioni di un intero campionato. Come tutti i prodotti della linea EA Sports basati sul motore grafico Virtual Stadium, anche NBA live '96 si propone prima di tutto due obiettivi: il massimo realismo nella rappresentazione grafica delle varie partite e l'assoluta fedeltà ai valori originali dei giocatori in campo. A vostra disposizione avrete pertanto non solo un'accurata simulazione cestistica, ma anche un ricco archivio di dati tecnici e statistiche per ogni squadra, da cui studiare al meglio la fisionomia e le qualità dei protagonisti del campionato di basket più bello del mondo Le opzioni di gioco sono quelle



campionato, amichevoli, play-off, mercato giocatori; poi finalmente si scende in campo e si gioca la









partita

Le inquadrature

a disposizione

moltissime, e tutte

adatte, anche se

alcune seguono

per seguire il

gioco sono

più o meno

con troppa

sotto canestro Ottima è l'opzione di gioco in multiplayer: collegando fino a due multitap potete arrivare a giocare anche in otto contemporaneamente, distribuiti come meglio credete tra le varie squadre del torneo Potete anche creare una formazione esclusivamente "umana" e lanciarvi

alla conquista del titolo, ma dovrete perfezionare molto il vostro gioco di squadra. NBA live '96 è dunque un buon gioco sul basket, ricco di dati tecnici, divertente e ben strutturato, anche se di qualità inferiore rispetto al

capolavoro assoluto del genere; Total NBA resta tuttora inequagliato per immediatezza di gioco e spettacolarità di rappresentazione

Antonio Perna

solerzia i movimenti della polla (il compo di ripresa è troppo ristretto) dando una sensazione piuttosto fastidiosa e disorientante; particolarmente belli sono i palazzetti e il pubblico, finalmente non più ridotto ad una semplice massa casuale di pixel colorati I giocatori sono molto bene animati e ricreati cercando di riproporre le fattezze dell'originale non solo per quel che riguarda l'aspetto fisico, ma anche nei movimenti I comandi sono abbastanza precisi e facili da padroneggiare, anche se l'avversario controllato dal computer vi metterà spesso in difficoltà se non imparerete a giocare in velocità; resta comunque, soprattutto agli inizi, la difficoltà di capire come si snoda il gioco, che tende a diventare caotico



Direttamente dal mondo dei giocattoli arriva un gioco d'azione divertente e ben programmato che vi metterà contro una infinita legione di scheletri non-morti...





SI MINGRAZIA | BELIE - TEL. 02/4230010

SKELETON WARRIORS

ome narrato
nella buona
introduzione
animata, voi
vestirete i panni del
nerboruto principe
Justin Steele, a
caccia del perfido
Baron Dark, il ladro
del cristallo mogico
che è stato diviso dalla
furia dello scontro.

Pervasi dall'energia del cristallo voi siete diventati un potente guerriero in grado di lanciare devastanti folgori di luce, mentre il vostro nemico, corrotto dalla forza della luce, è diventato uno scheletro vivente, in grado di creare con il suo tocco un esercito di non-morti. A voi il compito di distruggerlo per ripristinare l'unità del cristallo magico e la pace. Skeleton Warriors fondamentalmente è un beat'em up a scorrimento orizzontale dove, a colpi di spada e di energia, dovrete farvi largo progressivamente tra le orde di scheletri e altri simpatici mostri combattenti che vi vengono mandati contro. Quando distruggete i guerrieri nemici questi inizieranno subito a ricomporsi se non vi affretterete a raccogliere il bonus che lasciano

cadere una volta fatti a

pezzi; naturalmente nel
fare questo cercate
di non scoprirvi
troppo agli
attacchi dei
guerrieri ancora
vivi. Tra una serie
di livelli e un'altra
troverete
naturalmente il
classico guardiano di

fine livello che vi metterà alle corde più di una volta prima che riusciate a batterlo.

Dopo gli scontri con i guardiani di fine stage affronterete una sezione a bordo di una moto volante (avete presente Il ritorno dello Jedi ?!?) dove dovrete farvi strada tra i mezzi nemici per raggiungere la prossima sezione del gioco, cercando magari di raccogliere qualche utile bonus

La giocabilità di Skeleton Warriors è sicuramente molto buona, anche se tutt'altro che innovativa nei contenuti, e il gioco è reso ancora più invitante dalla confezione grafica davvero buona e dalle musiche assolutamente favolose. Tutti i personaggi sullo schermo sono stati renderizzati con cura e sono animati con grande naturalezza, i fondali sono in parallasse (anche se non sono particolarmente vari) e gli effetti speciali fanno la loro discreto figura: gli scheletri esplodono in mille pezzi, le inquadrature zoomano con naturalezza durante gli spostamenti in profondità dello scenario, gli sprite durante le risse affollano lo schermo. Ma l'aspetto sicuramente più positivo del gioco della Playmates sono le musiche: suonata direttamente dalla

traccia audio del CD, la colonna sonora di Skeleton Warriors si sposa sempre felicemente all'azione, aumentandone il ritmo e creando un'atmosfera unica durante agni partita; sembra di essere nel bel mezzo di un film di Conan. Da ascoltare in cuffia mentre giocate, con il volume a manetta La difficoltà è configurabile e il gioco

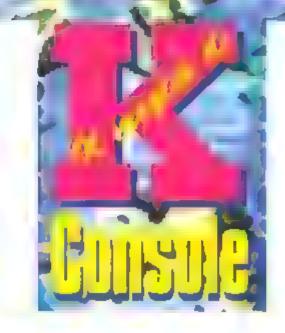
non si lascerà terminare troppo alla svelta, sia perché abbastanza ostico, sia perché piuttosto lungo. Le uniche differenze tra la versione Saturn e la Playstation riguardano la definizione dei filmati in full motion video, più nitidi sulla console Sony; un acquisto sicuramente consigliato agli amanti dei beat'em up a







Continua la produzione della Core per la console Sony, con un titolo a metà tra Doom e Descent; naturalmente, e rigorosamente, tutto in 3D.

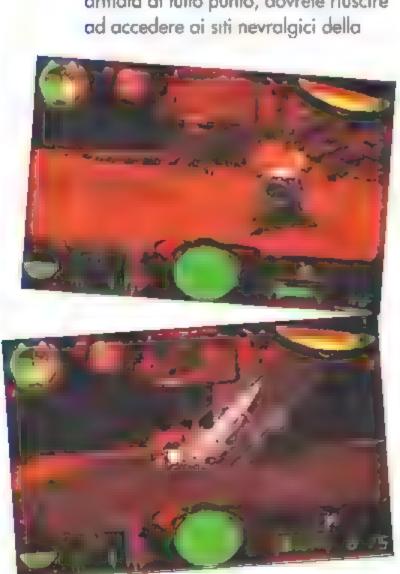




BLAM! MAGNINESEAD

el 2020 la tecnologia avrà esaurito tutti i modelli di produzione possibili, e sarà arrivata al punto di creare piccole macchine tecno-biologiche in miniatura, in grado di riprodursi autonomamente e di arrivare a costituire, assemblandosi, qualunque altro genere di macchinario Purtroppo per voi, non contento della sua posizione sociale, uno scienziato di nome Callam Violdreer manometterà il controllo di questa nuova biotecnologia, e per questo diffonderà un mortale virus in tutto il pianeta, che andrà a divorare le entità organiche per metabolizzarle in biochip. Il pianeta sarà in pericolo, e naturalmente voi dovrete cercare di salvarlo, eliminando la minaccia dei biochip.

Alla guida di una potente moto-jet, armata di tutto punto, dovrete riuscire ad accedere di siti nevralgici della

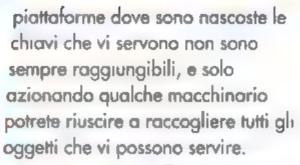


immensa biomacchina che si è sviluppata sotto il controllo di Callam, per disattivarli e distruggere le zone di

riproduzione. A cercare di fermarvi troverete una folta schiera di macchine mortali, costituite da numerosi biochip più piccoli, e poste a difesa dei punti strategici più importanti

Blam! Machinehead è molto simile a Descent come atmosfera e feeling di giaco, anche se il controllo del vostro mezzo si mantiene sempre su di un piano bidimensionale: quindi niente rotazioni a mezz'aria. L'interfaccia di controllo della moto è ottima, e garantisce fin dalle prime partite una perfetta padronanza del mezzo. E meno male, dal momento che i livelli di Machinehead sono molto intricati, e richiedono in più di un punto (oltre ai combattimenti) manovre di grande precisione per permettervi di andare avanti

Riuscire ad avere il perfetto controllo della vostra moto non vi sarà comunque sufficiente; per andare avanti a Blam! Machinehead vi ci vorrà anche molto cervello. Le



Tecnicamente
Machinehead non
è niente male,
con un'ottima
realizzazione
degli ambienti
3D, anche se le
texture e i colori
possono
sembrare
confusionari; i

nemici, specie i ragni meccanici, sono bene animati, e il sonoro accompagna piacevolmente l'azione di gioco.

Se vi piacciono i giochi di esplorazione e combattimento in 3D prendete bene in considerazione questo Blam! Machinehead: la sua profondità e una buona realizzazione tecnica non vi deluderanno.

Antonio Perna















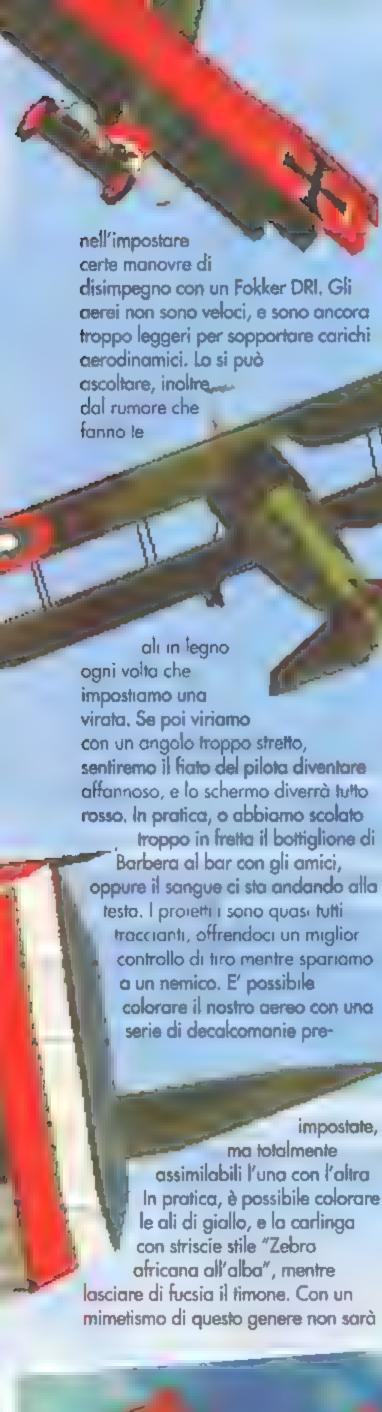


PC - CD-ROM

Nei migliori computer Shop - regozi di Videogames







difficile per il vostro avversario scovarvi in cielo e annientarvi, come del resto ho appena fatto con questo lurida zanzara che è un'ora che mi ronza attorno. TIE'I Le viste sono decisamente avvincenti, e particolarmente

spettocolori sono quelle esterne. Potrete seguire, ad esempio, il vostro aereo dalla coda, oppure vederlo da una

visuale "ore due", oppure "ore... acc! mi si è fermato l'orologio". La ricostruzione storica di alcune battaglie è

riprodotta fedelmente, e si prova una certa emozione ripercorrere le gesta del mitico Barone Rosso e del suo triplano Meno male che qualche ingegnere dell'epoca ha pensato bene di non andare oltre nell'aggiungere ali agl aereoplani, altrimenti oggi ci sarebbero DC9 che ne avrebbero 28!!! (scusate, ma a quest'ora della notte non mi viene in mente nient'altro...). Le missioni sono tante, e possiamo trovare anche parecchie missioni di tra ning Le campagne sono quattro. The Flying Circus. (1918), The Battle of Cambray (1917), Hat in the Ring (1918) e The Spring Offensive

rappresenterete una nazione differente e un pilota particolare. Nella campagna The Flying Circus sarete il Barone Rosso (alias Lothar von Richthofen), e nella campagna Hat in the Ring emulerete le gesta del noto asso americano Eddie Rickenbacker. A parte il primo pilota menzionato, non ho mai sentito parlare del secondo. Ignorante! direte voi. E io vi chiedo, allora:

(1918). In ciascuna

"Con chi era sposato questo pilota, e quali nomi avevano i figli del suo maggiordomo?", Voglio proprio vedere cosa mi rispondete...

L'ODORE ACRE DEL CONCIME...

Che in gergo geronautico sta a significare: "Chissà quali sono le pecche di questo gioco...". Proprio di pecche non è il caso di parlare. Forse è meglio aspettare una versione definitiva del gioco prima di pronunciarsi. Durante la dimostrazione, il gioco si è impiantato una quarantina di volte, e il joystick

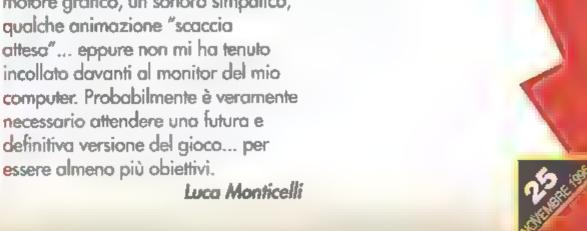
emulava ora

una tromba d'aria, ora un ciclone. rendendo ingovernabile il nostro apparecchio. Inoltre era difficile, talvolta, uscire dai menu di opzione, per inspiegabili motivi pseudodinamici. Fondamentalmente non ci sarebbero da fare considerazioni negative al gioco. E' strutturato bene, ha un discreto motore grafico, un sonoro simpatico, qualche animazione "scaccia attesa"... eppure non mi ha tenuto incollato davanti al monitor del mio computer. Probabilmente è veramente necessario attendere una futura e definitiva versione del gioco... per



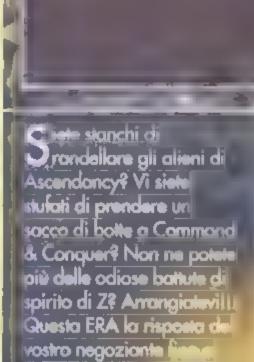
impostate,

ma totalmente





Mondi alieni, industrie futuristiche, mezzi semoventi di ogni tipo... l'umanità si divide in clan per dare inizio alla più catatrofica delle corse alla conquista del territorio. Tutta colpa della Interplay e del suo ultimo nato: M.A.X.!



eri, quando è

ssere la risposta a problemi, almena siando a questo emo che ci è giunio n redozione.

IL GIOCO Questa volta ambiente in cui dovremo agire è mono

colastrofico del solito; è successo solo che la pestilenza, la guerra e la fame tenno avuto il sopravvento sull'uomo: viutati da qualche terremoto tettonico che non è un movimento della Marini, ma delle zolle terrestri) e da qualche experimentuccio genetico che na sconvetto completamente il corso mondo per come lo conosciomo omata. Le simpatiche atcriffe hanno

nito a dividersi in otto are un arbitro e a dor ta ad un campionato di calcio... quate però non si vincera na la asimolio de ne bravi, anche degli 🗸 🗠 mondi che abbiamo a posizione. Came ogni buon allenatore; il nostro compito sarà quello di costruire una squadra molto uilibrata, in modo da poter affrontare qualsiasi situazione Questo dovrà quindi essere composto dal giusta numero di difensori macchine scavatrici atte a trovare materiali per la costruzione di nuove

postazioni e l'ore... per il pagamento dell'ICI calcolato sul loro valore icatastale), di centrocampisti una sorta di macchine

"ingegneri" che servono alla

correspondibility is deline acoust o di altri macchinari di vario tipo) attaccanti (macchinari da guerra per attacco e difesa del territorio conquistato) ed alí (gli scout che servono a scannerizzare i terreni che vortemo conquistare). Come vedete ira un esercito ed uno squadra d salcio di sono molte similitudini. allora? Beh, niente di cha_{ss}comunqu non seguite gli insegnamenti d Sacchi 🛥 non volete cariota avversario con una essicitio irane juari deli e promi Vabbé, le arranette mercurale p dell'Italia, scusatur concetto su cui si base il gioco e u mix di esplorazione, costruzione guerriglia, tre elementi essolutamen paritari a livello di importanza. Can vostro mezzo infatti potra operare olo se verrà posizionato nella giusta



allocazione e sarà rifornito del

carburante necessario per farlo

lirare fuori abbastonza oro per

comprare la benzina sufficiente al vostro labbisogno). In pratica, per

muovere (il che vuol dire che dovrete

La mappa di un mondo da conquistare.



i vessilli degli otto clan.



il controllo di un mondo dovrete costruire una sorta di ragnatelo industriale perfettamente callegata « funzionante, in modo da far pervenire totti i rifornimenti pecessari ci vostri mezzi bellici, tattici i operativi.

PECNICAMENTI PARLANDO.

Machanized Assoult & Exploration Ad ogni modo, per for contento onche l'occhio, vi posso assicurore appa di gioco, quindi descrittive di ogni singolo aggeggio riprodotto con una grafica più che piacevole. Ai madelli grafici in 3D renderizzati, si unisce un sonoro adatto e sicuramente coinvolgente, che diventerà certamente esaltante nei caso che qualche riccone ira voi possa contare su un apparato sonoro di prim'ordine: M.A.X. infatti può contare anche su di un so<u>noro in</u> dolby sorround a su effetti sonori stereo a 16-bit, azzta Piutlosto che queste piccolezza, voglio sottolineare 'innovazione più importante « significativa apportata dalla Interplaya Da quando è stato prodotto il prime gioco strategico ad oggi si 🕯 scalenata una guerra senza frontiere tra chi preferisce la soluzione di giocare il proprio lumo mentre čevversorio aspetta più o meno pazientemente (in perfetto stile wargame da tavolo) e chi, al contrario, ama l'evoluzione del gioco in contemporanea (giocalore ed avversario si muovono reagendo in

tempo reale alle mosse che vengono

effettuate). Beh, la Interplay ha fregato bellamente entrambe le fazioni: M,A.X. infatti può essere giocoto in entrombi i modi. Un'opzione in più è riservata al gioco a turni, in quanto qui si potrà customizzare le carotteristiche dei turni stessi

COMANDI SIGNORE!

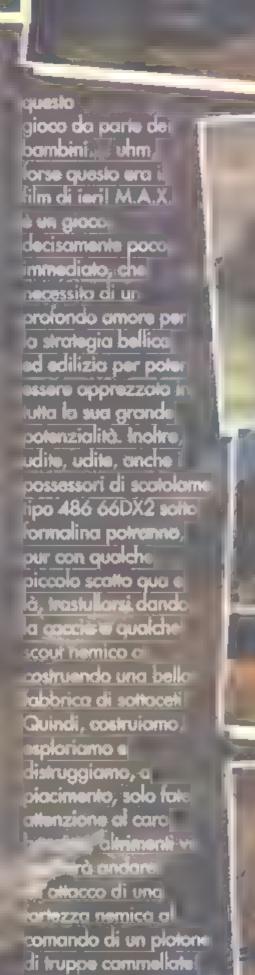
disse un di il Pitone al Montijella) Ogni singola opzione di gioco viene comandata dal mouse, sia sulla mappa di gioca che all'interno della rarie interfaccii: Sulla mappa, infatti gni mezzo potrá essere manovrata singolarmente o a gruppi, alia Mars a alla Command & Z per intenderci. Una volta posizionali a poi passare a conferire ad agriuno di essi l'ordine specifico diccondoc sopra e aprendo in questo modo 'interfaccia relativa al mezzo stesso. La Interplay ha pensato anche di venirci incontro nel caso in cui alcuni comandi non di lossera porticolarmente chiari o di fossimo dimenticati là scopo di un particolore macchinario: diccando su di un icono a forma di 🐔 un programma tutoria ci metterà al corrente di quelli che sono i dati relativi al mezza evidenziato, in ogni modo, prima di partire à spron battute in una bella ovveniura customizzata, converta require il corso di didestramento opziani di M.A.X., col o locile komiljertzzore sen ulfutti, dubili, pizaja

CHCLUL R.DO

consigliata la presenza dei genitori per la visione di



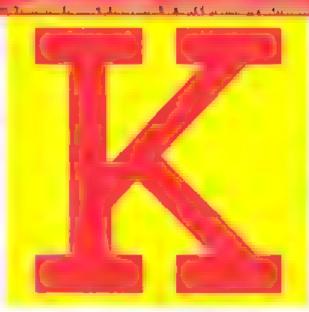
il nostro clan.







ANTEPRIME



K BOX MULTIMEDIA

TIOFFE L'ABBONAMENTO PIÙ VANTAGGIOSO

PER TE CON IL 25% DI SCONTO 3 MESI DI LETTURA GRATIS



ABBONARSI A

UNO SCONTO DEL 25% e risparmi 18.000 lire

UNA GARANZIA

Prezzo bioccato per tutta la durata dell'abbonamento

UNA FACILITAZIONE

e puoi anche pagare a rate

Vla A. Rizzoli, 2 - 20123 Milano

Compila, taglia e spedisci oggi stesso questa Scheda di Adesione in busta chiusa affrancata come lettera a : RCS Rizzali Parisalici

Survizio Abboosmenti

con il 25% di sconto valida per abbonarsi a 12 numeri del mensile

mi interessa l'abbonamente annuale (12 numeri) al mensile K con il 25% di sconto. Pagherò il mie abbonamente solo £ 54.000, anziché £ 72.000, anche in 3 rate mensili di solo £ 18.000. Non sivie depare era, pagherò selo às seguite, con i bollettini di conto corrente postale che mi invierate.

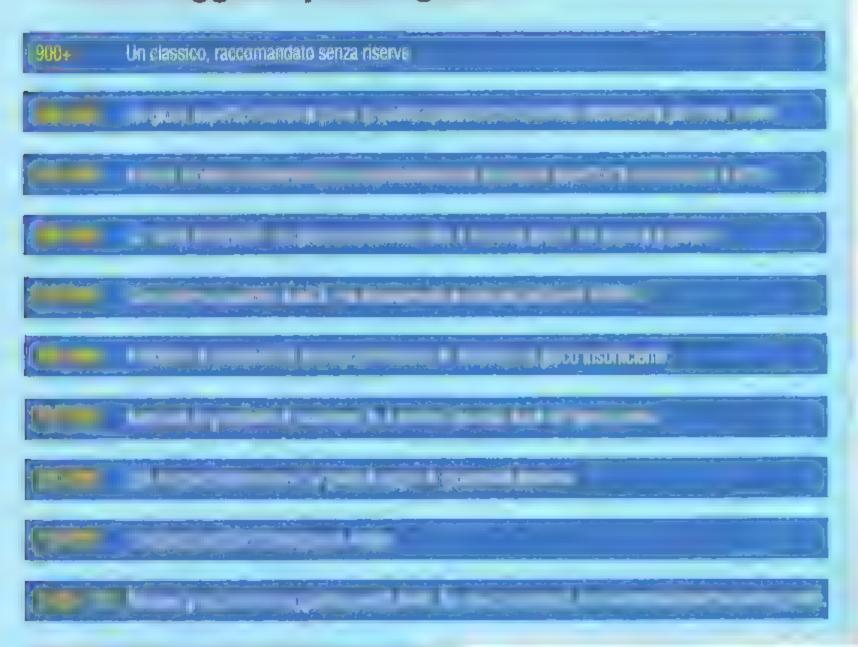
28796102000

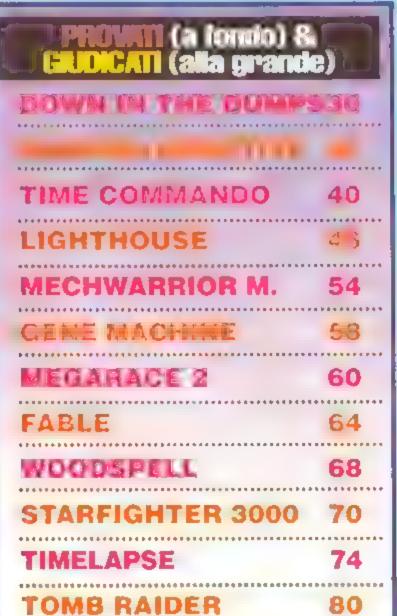
	DATA DI NASCITA
COGNOME	GIORNO
NOME	MESE
VIA	ANNO
CAPLOCALITA'	FIRMA
PROV TEL. /	del genitore per i minori

Offerta valida solo per l'Italia e per i nuovi abbonati ogni adesione è sottoposta all' accettazione della casa

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida





Bi ringraziano) PERGIOCO 92/29524256,1 BELEE 02/422377



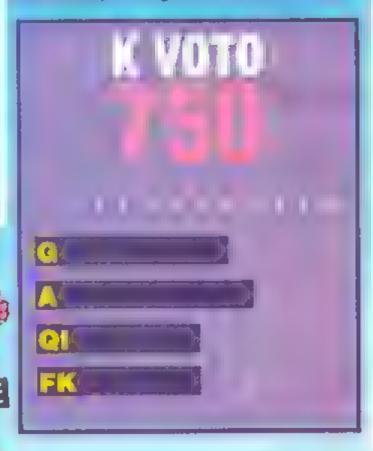
K PARAMETRI:

Il computerino visualizza immediatamente il coinvolgimento del gioco. Se sbadiglia o sta male è un brutto segno, mentre se alza il pollice o esulta le cose vanno decisamente meglio! Sostituisce in modo semplice ed immediato i vecchi cari K-parametri.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO:
Ovvero se vale la pena di spendere
i sudati risparmi per un gioco. Il
rapporto è dato dal prezzo del
gioco e dalla qualità. L'indice sale
ai massimi livelli quanto più il
gioco è bello e quanto meno costa.



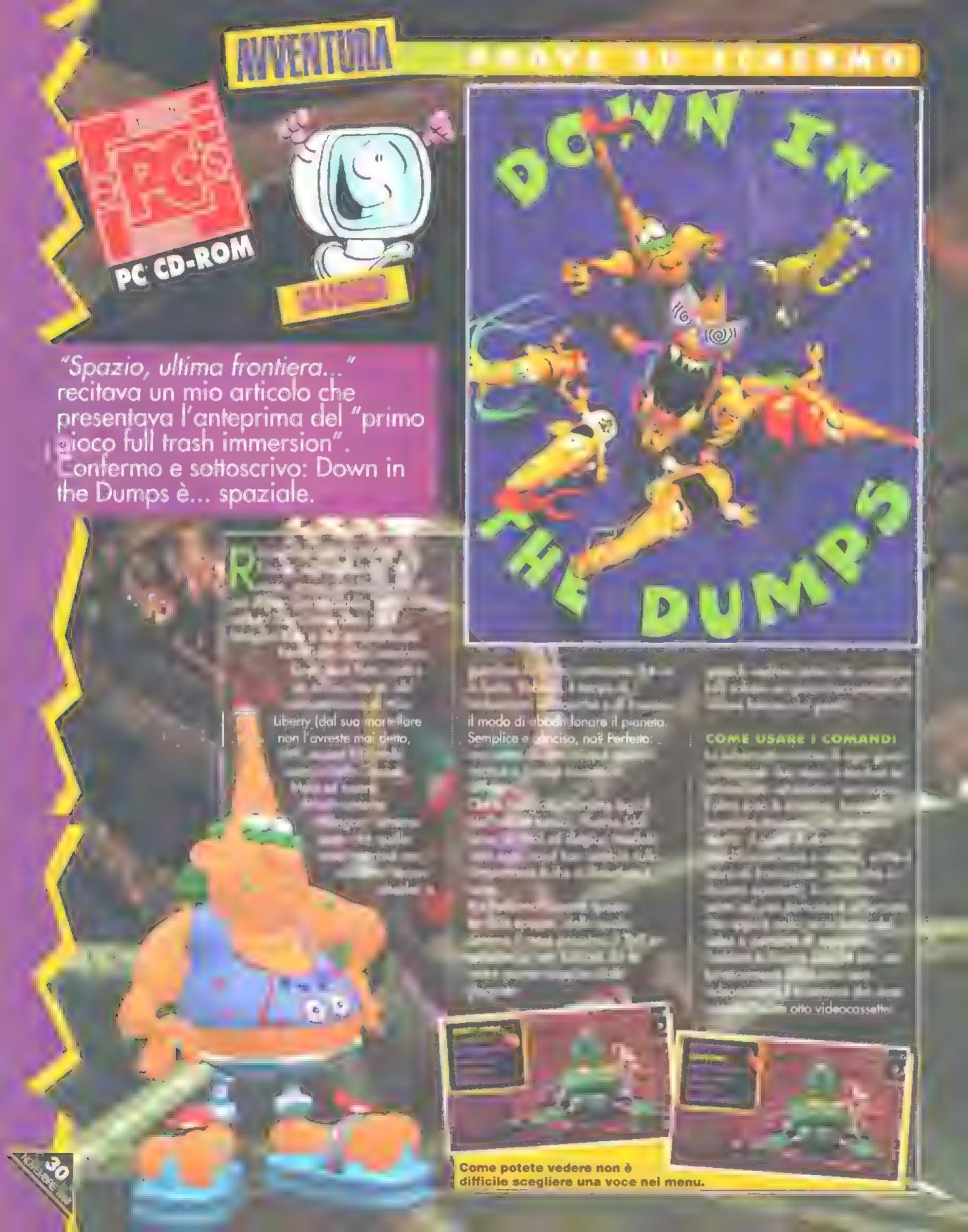
CURVA CIP: Una predizione dell'espettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?



VERDETTO: Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK)-offerto dal programma.











vasette di yogurt. Leggete il program-

Luca Fassina



AVERTURAL DE CORROLLA DE CORRO

Torna sugli schermi
PC la Dynabyte,
la software house
genovese già autrice
di The Big Red
Adventure, con un
nuovo gioco che si
ispira agli Spaghetti
Western per
un'ambientazione
nuova e divertente.

a Dynabyte è una delle poche software house italiane che riescono di minarsi all'attenzione, oltre che del mercato nazionale, anche di quello estero. Il lero punto di forza sono da sempre le avventure, a partire dal vecchie Nippon Saves Inc., primo programma

Adventure, l'ultima avventura prodotta. Si trattava di giochi impostati con uno stile molto fumettoso, con una grafica caricaturale inolto simpatica, improntate ad un discreto umonismo: si trattava di giochi da godere con il sorrisa sulle labbra, Tequila & Boom-Boom è l'ultima fatica della Dynabyte, è ancora un'avventura punta e clicca, me la grafica ha subito una massiccia evoluzione, portando il gioco a diventare un

di successo, per

arrivare a The Big Red

TRIBUTA"

vero e proprio cartone

animato interattivo.

Boom-Boom è uno degli aspetti più innovativi del programma. Pescando a piene mani dalla tradizione cinematografica italiana degli 'spaghetti western', alla Dynabyte hanno infatti costruito un'avventura ricca di personaggi buffi e incredibili, che partecipano a rendere il gioco imprevedibile e spiritoso.

Animati con grande maestria, i

personaggi si muovono in

splendidi scenari corredati di tutti gli stereotipi classici del genere western, dipingendo

un'ambientazione originale
e suggestiva.
La grafica è impostata
come in un vero
cartone animato,
con grandi scenari
dettagliatissimi e
molto colorati, tutti
disegnati a mano e
poi
digitalizzati,
e
personaggi
rappresentati da una folta
schiera di animali riprodotti

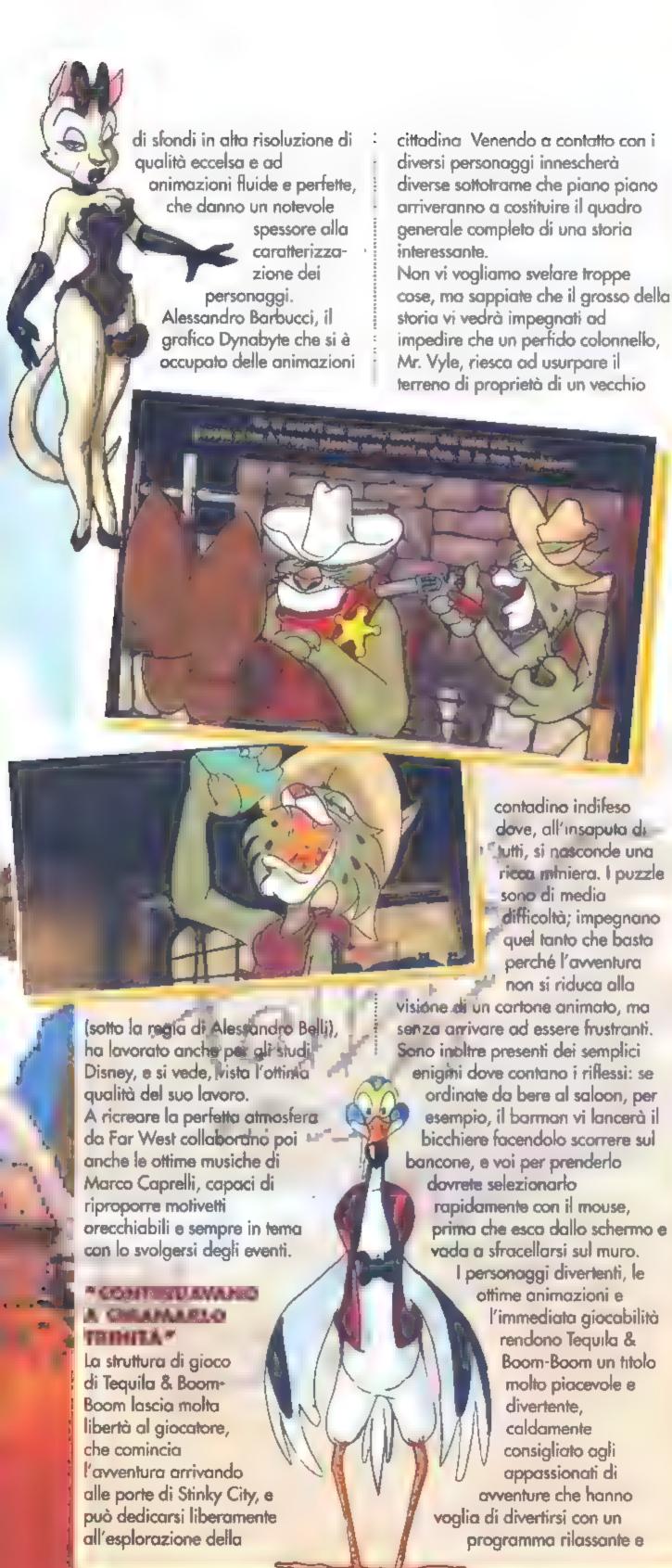
rappresentati da una folta schiera di animali riprodotti in perfetto stile Disney. C'è lo sceriffo (un leone) che non vuole grane nella sua città, ci sono i bari di professione (le faine) che giocano a carte nel saloon, c'è il pianista (un gabbiano) a cui tutti sparano regolarmente, c'è la provocante ballerina del saloon (una

gattona), e c'è il becchino
(non poteva che essere un
avvoltoio), che si lamenta
perché non riesce a
crearsi una clientela
fissa: dopo la prima volta
tutti i suoi clienti non si
fanno più vedere.

Le animazioni e la grafica di Tequila & Boom-Boom sono sicuramente gli aspetti del programma che colpiscono maggiormente chi gioca: il lavoro svolto dai grafici Dynabyte è stato davvero encomiabile, e ha portato alla creazione







INTERVISTA A MARCO CAPRELLI

Abbiamo parlato con i programmatori Dynabyte

per avere qualche informazione fresca sui
personaggi di Tequila & Boom-Boom; ecco cosa siamo
venuti a sapere

"I personaggi principali, così come lo stile della storia, sono stati ispirati dai famosi 'spaghetti western' interpretati da Terence Hill e Bud Spencer, a cui ci siamo rifatti per dare una particolare impronta al gioco. Per una ulteriore caratterizzazione abbiamo poi deciso di adottare uno stile grafico di forte ispirazione Disneyana, che rendesse ancora più vivaci i nostri personaggi. Siamo molto soddisfatti dei risultati che abbiamo ottenuto, e pensiamo che Tequita & Boom-Boom sia un gioco in grado di divertire chiunque, grandi e piccini, vista la sua particolare impostazione.

proprio come i film di Bud

Spencer e Terence Hill " Grazie Marco spiritoso. Infine, una nota di merito particolare: Tequila & Boom-Boom, unico nel suo genere, è programmato e doppiato (benissimo) interamente in italiano, anche se è comunque possibile giocarlo in inglese. Una bel gioco di avventura italiano, che ha ben poco da invidiare a tante famose produzioni estere.

Antonio Perna



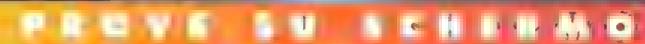
PC CD-ROM

Per girare decentemente riuhieria un dill. DX4 100 MHz con 8 MB di RAM (16 consigliati), scheda grafica SVGA e un CD-ROM a doppia velocità. La configurazione ottimale prevede l'uso di un Pentium, con un CD-ROM a quadrupla (o sestupia) velocità.









PC CD-ROM

ontinuano sugli schemi dei Murphy, il detective che più di ogni altra ha soputo rivoluzionare il mondo delle avventure per computer, graziei od una lunga serie di programmi di successo.

The Pandora Directive à l'ultima fatica della Access, e si svolge giuste un anno dopo gli event sviluppati nel corso dello splendido Under a Killing Moon (quindi siamo nel 2042), onche se The Pandoro Directive aon è un vero e proprio seguito.

Un UFO è precipitato sulla Terra, col suo prezioso carico... • La storia mizia a svolgersi nella San Francisco posil guerra atomica, subissata di rifiuti lossici, dove le radiazioni hanno mulate gran parte della popolazione, e protagonisia principale è ancora Tex Murphy, i detective più stravagante della storia dei videogiochi. Anche ambientazione futuristica 'almosfera piutiosto cupa 🛊 decadente delle locazioni mestano le stesse del titolo precedente, ma la vicenda è completamente nuovat el slegata da qualsiasi problema di continuity

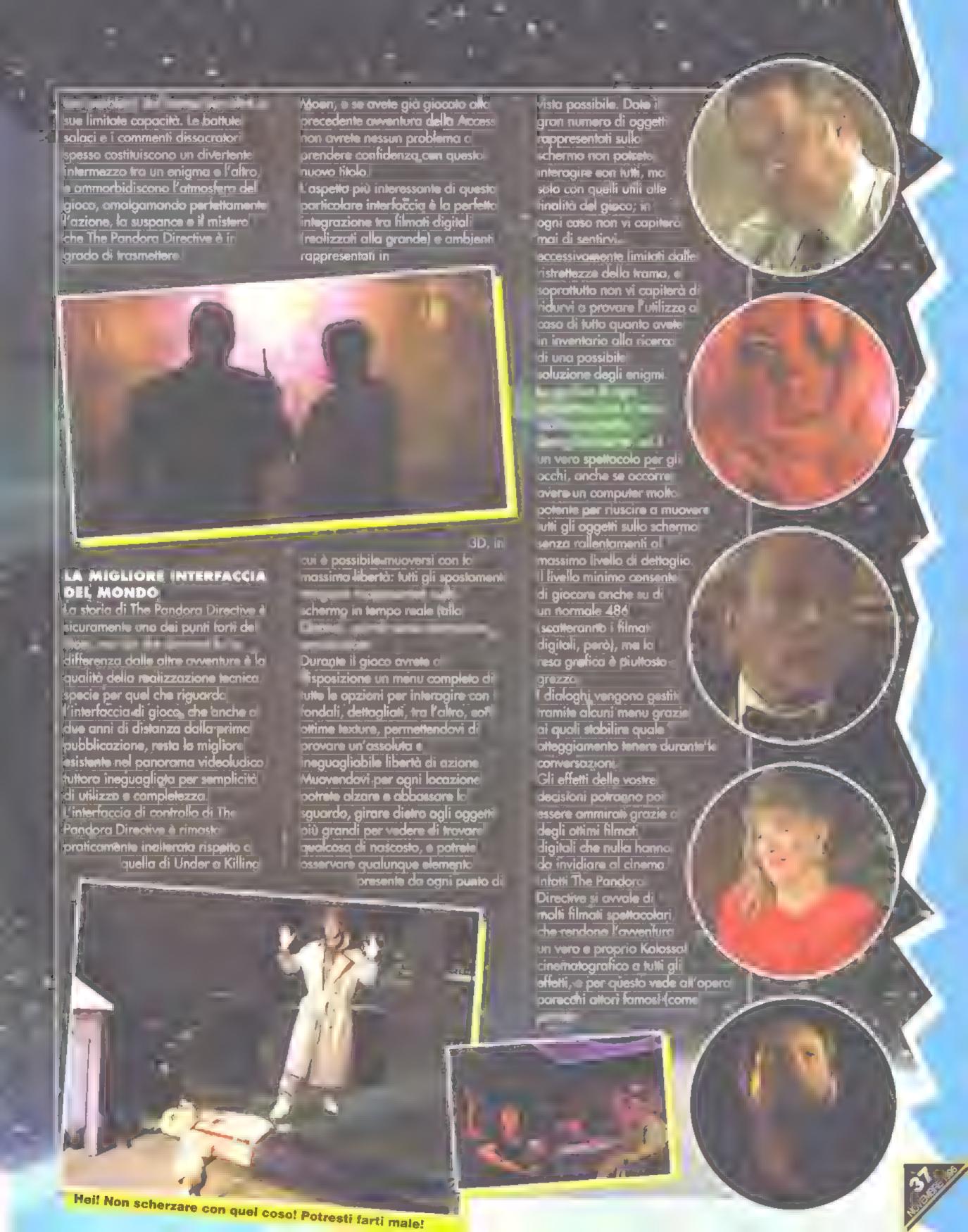
scusate la "censura".

UN COCKTAIL ESPLOSIVO

The Pandora Directive è un complesso ed emozionante giallo. costruito attorno ad una intricata vicenda che vede coinvolti anche gli alieni (sempre loro!) Il caso Roswell, un incidente in cui si presume

sia precipitato un UFO sulla Terra (e chi ha seguito X-Files sa bene di cosa sto parlando), una scatola antica e misteriosa che ha legami profondi can le civiltà perdute del Sud America, una impenetrabile copertura governativa, un seria killer e la sparizione misteriosa di un uomo sono solo alcuni degli ingredienti che contribuiscono 🖷 creare una delle storie più coinvolgenti ed intriganti che abbiate mai visto, costruita partendo da pochi indizili all'apparenza insignificanti in un crescendo sempre più emozionante. Comunque, per quanto la vicenda possa diventare complicata, la stile della narrazione resta sempre molto ironico e scanzonato, con numerosi spezzoni filmati che ridicolizzano il HOUSE IN THE PARTY NAMED IN









CD.Rom

MANUALE E SOTTOTION IN ITALIANO

REQUISITE FECNICI: WINDOWS 3, I O SUPERIORE. DOS 5.0 486/SX 25 Mhz O SUPERIORE 8 Mb DI RAM, SVGA-256 COLORI. MOUSE, SCHEDA AUDIO, LETTORE CD.Rom PER VERSIONE CD MPC.

167-821177

CUINVOLGIMENTO E SPETTACOLARITA.

3 CD £ 99.900



LEADER S.J.A.-YIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (MA)



Dai creatori di "Alone in the Dark" e "Little Big Adventure", un picchiaduro ai confini del tempo. Al solito, un letale virus sta divorando la memoria del nostro computer centrale; attraverso otto epoche diverse starà a noi raggiungerlo e annientarlo (con che anti-virus non lo so, ma fa male!...).

B enché non sia uno di quei titoli che aspettavamo con ansia per questo periodo, forse per un battage pubblicitario non troppo accurato, questo prodotto della

Adeline Software mi ha veramente colpita: vediamo il processo attraverso il quale mi è pervenuto questo piccolo capolavoro. Sono a casa che mi sto simulando un'impepata di cozze, quando mi chiama Enal Falzone per metterci d'accordo sulla partita di calcetto domenicale (che a noi scapoli/ammogliati ci fa/ un baffo). Prima di riattaccare, con la sua calma serafica, mi dice: "Ho qualcosa per te da parte del grande capo Montiyella; è un picchiaduro temporale" - e giù tuoni dai suoi intestini - "ma, a giudicare dalle immagini, sembra essere un lavoro per l'AVI. Gli scenari sono bellissimi e richiede... TA-DA'!! un bel 486 DX2-66 con 8 MB di RAMI Siamo alle solite...", e già mi vedevo a sorseggiare un amaro Diesus tra un frame e l'altro. Mi

precipito a casa sua col mio mal di testa domenicale da post-sbronza Victoria, agguanto senza pensarci il pacchetto (NON IL SUO!) e mi stravacco di fronte al mio mezzo multimediale, E: \INSTALL. rapidissimo! Configure Sound (Automatically) TA'! Due test, e via! Non ho neanche avuto il tempo di dire: "Nel mezzo del cammin di nostra vita..." che il tutto era già stato configurato e pronto per essere lanciato. Digito l'EXE e parte il video che mi narra come cavolo mi sono ritrovato in un'ennesima situazione da manicomio

L'ANTEFATTO

La Federazione Europea emette un bando di concorso per vincere l'appalto per la costruzione di un centro di addestramento militare. Tra le tante società che concorrono, l'appalto se la aggiudica la OTEGA che con la tecnologia denominata Time Blaster costruisce l'HTC, ovvero Historical Tactical Center: un successone! Il principio su cui si basa la Time Blaster è quello semplicissimo della fisica dei tachioni -e chi mai non l'ha usato, mi domando io...- che genera delle specie di bolle nei microprocessori che intrappolano ed accelerano il tempo andando a ricreare, grazie ad un vastissimo database, interi mondi e a gestirne tutte le situazioni. Nella sezione antivirus della OTEGA, ha appena terminato il suo turno il nostro Stanley Opar, che è poi il personaggio che interpretiamo. Nel frattempo, l'addetta



al HTC,

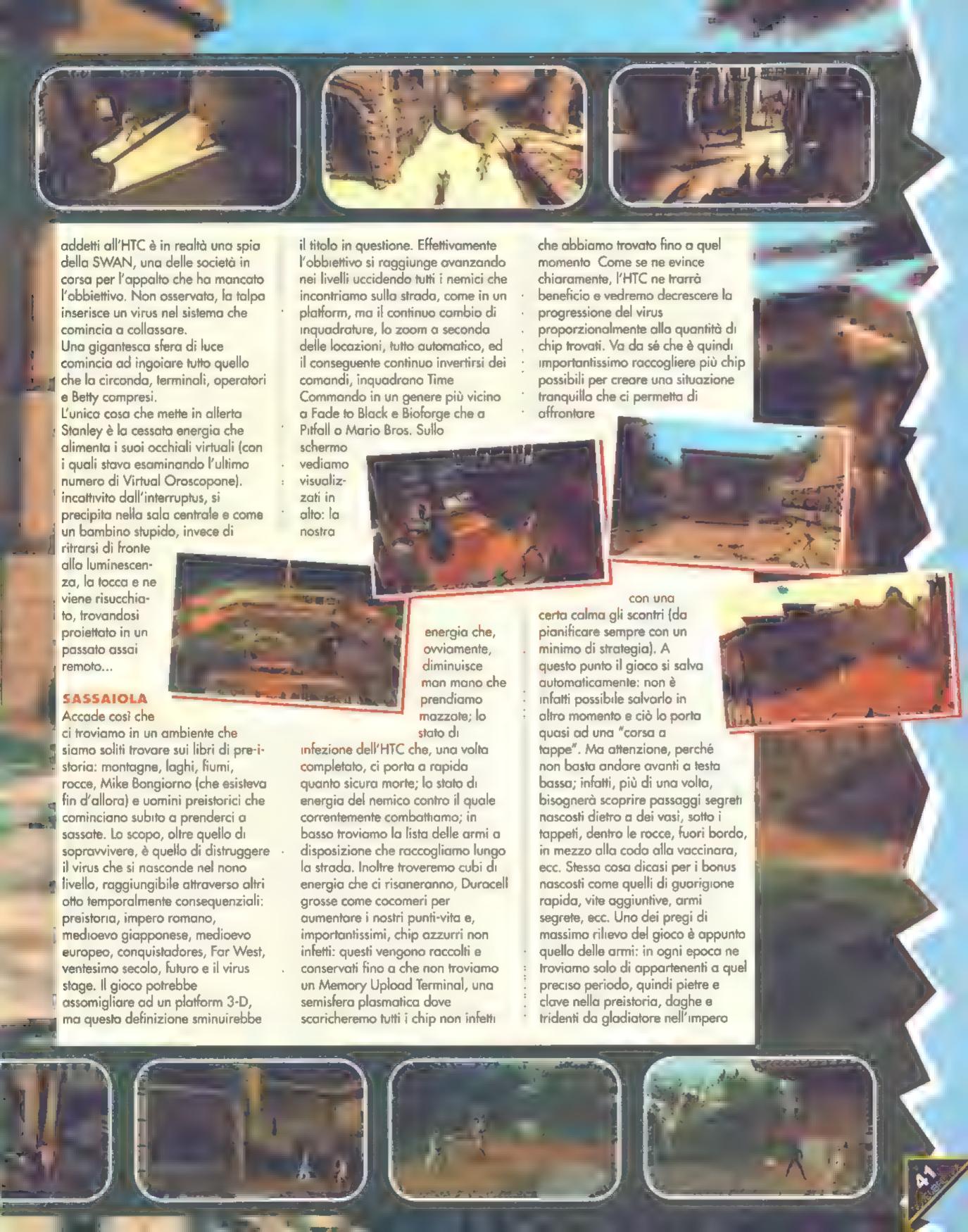
tale Betty H., una sorca assassina che ci viene presentata di spalle (tanto da avvalorare l'ipotesi che possa aver avuto qualche influenza sulla vincita dell'appalto. .) sta lavorando alla fase IV del progetto; nessuno sospetta che uno degli















Il destino della civiltà umana è nelle nostre mani. Saremo in grado sparuto gruppo di cacciatori in una florida e potente civiltà?

estiny è un tentatives di une ud un gioco strategico un abito nuovo. Si tratta di una simulazione di

civiltà come Civilization.
Il giocatore ha la responsabilità di
un intero popolo, che attraverso i
secoli dovrà scavarsi uno nicchia
nella storia dell'umanità. Si parte
da un piccolo insediamento;

man mano che si
raccolgono risorse e si
scoprono nuove tecnologie
e conoscenze, il tenore di
vita cresce espandendo di
conseguenza la potenza della
propria civiltà. Il gioco parte
dall'alba della storia umana
per arrivare fino all'era
spaziale

Il compito del giocatore si articola su diversi fronti: se la soluzione di problemi legati alla produzione di cibo e alla ricerca tecnologica sono importanti, non da meno lo sono quelli riguardanti la difesa e la conquista di nuovi territori

Altre popolazioni concorrono al dominio e allo struttamento del mondo; ogni civiltà vicina può essere foriera di nuove conoscenze come di nuove sciagure. Va da sé, allora, che un buon capo non trascuri la difesa da eventuali invasori.

In Destiny l'aspetto strategico militare non è assolutamente sottovalutato; una gran quantità di truppe è disponibile già dopo poche ore di gioco, e la necessità di difendersi dagli attacchi di popolazioni aggressive si rivela un obiettivo fondamentale per proseguire

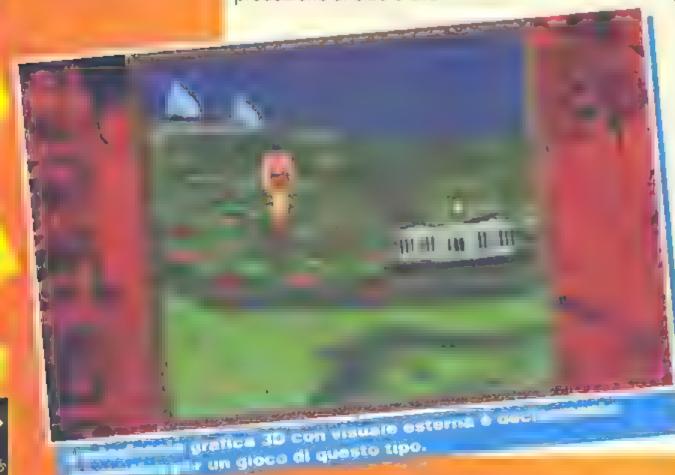
Il progresso tecnologico, e in generale il ruolo della ricerca, è un

altro elemento molto sviluppato. Come in Civilization, ogni struttura, risorsa o unità militare deriva dalle proprie conoscenze; se la propria civiltà non possiede la conoscenza del bronzo non può reclutare fanteria pesante, così come senza le adeguate tecniche agricole sarà impossibile costruire anche una rudimentale fattoria. Oltre ad



una buona difesa e ad un florido sviluppo scientífico e culturale, una civiltà che si rispetti ha bisogno di una gestione politica adeguata. Da una primitiva forma di governo, come quella del capo tribù, si può passare ad una efficiente e autoritaria monarchia totalitaria e così via fino alla democrazia. Attraverso un menu si tiene sotto controllo lo stato di salute della propria capitale. Vigilando sul numero di disoccupati, di senza tetto, sulla quantità di cibo e sulla percentuale di persone soddisfatte dell'operato del governo, non si hanno sorprese inaspettate, quali rivolte e criminalità. L'impianto generale del gioco sembra identico ai capolavori di Sid Maier anche in Civilization lo svolgimento del gioco è più o meno analogo; ma allora dov'è quest'innovazione che dovrebbe distinguerlo dai suoi cugini? Il tentativo di creare prodotti sempre più originali è uno degli obiettivi

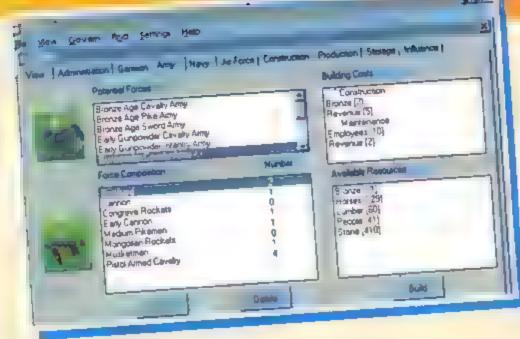
fissi di qualunque Software House.

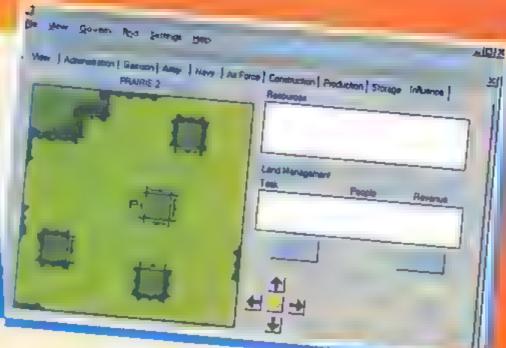


la I-Magic ha
avuto questa
stravagante idea.
quella di creare un
gioco di strategia
con un impianto
grafico
tridimensionale.
Invece di avere la
propria piantina
con una visuale
dall'alto, o una più
complessa visuale
isometrica, la
principale interfaccio

principale interfaccia utilizzata dal giocatore consiste in una telecamera che riprende il terreno.

Attraverso i tasti delle frecce, il giocatore può muovere il proprio "occhio" sul mondo; sia le strutture che le unità appaiono rappresentate con una grafica poligonale.
Per mezzo del mouse è





Il tentativo di rinnovare l'impianto grafico di una tipologia di giochi sotto questo aspetto assai sacrificata, fa onore alla l-Magic. Ma l'originalità fine a se stessa non è detto che debba essere sempre acclamata e riconosciuta. L'occhio sul mondo 3D, utilizzato in Destiny, appare totalmente ingiustrficato. Al

di là del fatto che la resa della grafica non è certo delle più brillanti e definite, c'è da chiedersi il motivo di una scelta di questo tipo. Sebbene una grafica bidimensionale possa apparire meno spettacolare, almeno

garantisce al giocatore un assoluto

controllo del territorio e degli elementi al suo interno.
L'originale interfaccia grafica si rivela essere più un problema che una scelta brillante:

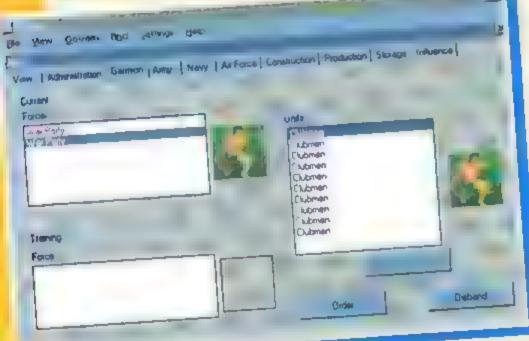
il giocatore perde molto facilmente la visione d'insieme del gioco; soprattutto a livello tattico, nella gestione delle unità da combattimento l'interfaccia crea più confusione che altro. Oltre alla visione

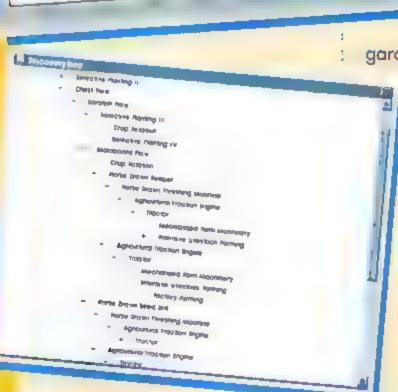
tridimensionale è prevista la presenza di due altre visuali: una dall'alto e l'altra che guarda l'intero globo terreste. Ma in queste ultime due è impossibile interagire con gli elementi in esse contenuti.
Un'opzione che rende il gioco più interessante, è la possibilità di collegarsi in rete con altri computer.

E' possibile collegare fino ad otto computer realizzando veri e propri scontri tra dinastie di giocatori. Certo il gioco in multiutenza è un'ottima risorsa per la giocabilità di un titolo come questo. Non si può dire però che sia una novità (Civnet della Microprose).

Per complessità e accuratezza
Destiny potrebbe senza problemi
competere con giochi come
Civilization 1 e 2, ma la
malaugurata scelta di un'interfaccia
grafica tridimensionale rende poco
appetibile questo prodotto.

Francesco Pope





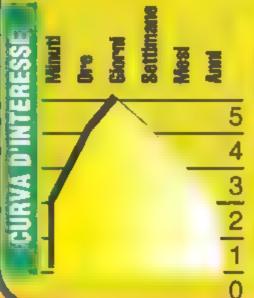
possibile selezionare gli
elementi della mappa 3D; nel caso
di una legione, cliccandoci sopra se
ne ottiene il controllo; sempre
grazie ai cursori si potrà muovere
per la mappa l'unità selezionata, o
attraverso un menu richiamato
all'istante potranno essere dati
ordini più complessi.

DESILIV



Genere: Strategia
Casa: Interactive Magic
Sviluppatore: Interno

Bisogna avere Windows 95. E' consigliato il possesso di un CD 4x per non avere rallentamenti di sorta. Funziona anche su un 486 DX 66 con 8 Mb di RAM, ma è caldamente consigliata la presenza di un Pentium.









Sierra, Sierra, Sierra...

questo nome non mi è

nuovo!... Non è quella

casa produttrice che mi

sanguinari, quelle "cose"

Schnibble di Azimuth che

pronuncia; quella di quel

4 13 -

strane che cercavano lo

ancora non so come si

fipo, come si chiama,

quell'aereo...? Cos'era?

impazziii, di

ha sempre messo nei

casini tra maghi

CERTO! Come regalo di fine estate non polevamo non aspettardi qualche nuovo casino, nof Mai una volta che si vada bene, a noi videogiocatoril. Che so, si fora una gomma: VA BENEI Si ripara e via. Mi si guasto la avastoviglie? Chiamo l'idraulico e al

<u>massimo mi faccio uni</u>

poje di gjerni a lavare a mane gli avanzi che quegli unni dei miei amici, tra i quali Daniele Starzone, mi lasciano nei piatti dopo avermi saccheggiato fulmina una lampading? La cambio, dinere voi Facilie! Non sei capace di combiare che mozzarellone

la cucinal Ma se mi si una lampadina²² Ma sei?! OK, al massimo

chiamo ia? ELEKTRO322 Ma tu dimmi se è possibile... Già sto quaggiù che non vedo animo vivo da mesi, già sio quaggiù che il mio editore mi alita sul collo - che schilo!-

uno straccio di pagina (e qui in solitudine di che gli parlo? Dei gabbiani che mi riducono la macchina come ill monumento di Vittorio Emanuele in piazza

Duomo?); già sio iquaggiù che non 🖦 vede una topa a pagaria un milione di dellari e c'ho come un cerchio alla N 95.75 c'è pure un temporale che imperversa e mi

ricino! Ecchecc@##" Cos'è, uno siormo di gotti neri mi ha attraversoto la strado?!? Mai dico ic....l

pl fant. Ein priopte inte

per quanto 🛍 rquallido; Sulial segretaria relefonica (sì, пол с'è егготе) mi lasciano messaggi del modre che si lamenta che non mi faccio più

ili metiono di piongenii

idel mio editore che si èi stancato di parlare con una macchina lanche se di ottima marca, e

bene; B-quell'avvoltoic

già qui. Ma il tipo C, dove il guardiano del faro mici dirimpettaio che alla notte mi ci vogliono due bendel da pirala per addormentarmi, che mi dice che sta a succede in

icasino, che ha fulminato i

llaro e che gli si è apertol un sa-il-cielo di portone dimensionale (lutte a mel), QUESTO E TROPPO ANCHE PER ME! E mon sko

acherzondo, à futto vero.

L'INCOMINCIO

Il gioco inizia a casal mia. Ma non un gioco qualunque tipo, che so, gioco dell'ecu, gioco della bertiglia, nel Un adveniure di pregiala fallura) prodotto da una casa che non ha mancalo mai di

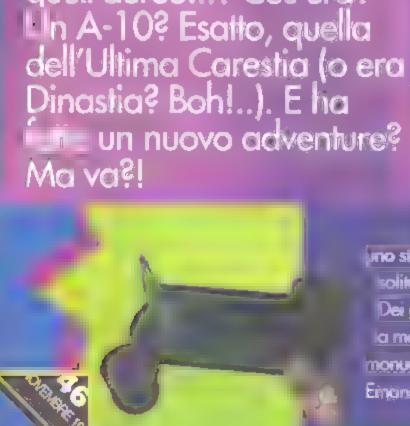


capitano j

Ricapitaliamo: sono uno iscrittore e non vendo un libro che è uno. Mi sposto in local omeno e solitario, la roogliera dell'Oregon, per cercare ispirazione. Trovo chi

mi affilia un monolocalino che i topi, firmino c

perché non gli scrivo



stupirmi con titoli come Gabriel Knight l e 2, Woodruff, Phantasmagoria 1 ed è in arrivo anche il 2!), A-10 Thunderbolt II, Earthsiege 2, The Last Dynasty (and first Dallas...). A piudicare dai catalogo inserito nel packaging del gioco, poi, sembra che di sorprese ce ne siono ancora tante: inianto mi mette alla prova con questal avventura grafica che in patria hal riscosso notevole successo; non si può evincere molio dalla immagini della scatola o dal principio del gioco. El uno di quegli adventure che sembrano iniziore in maniera normale e poi: succede il finimondo! Attraverso un portale interdimensionals, venga projeticio in un eschoo universo

Sono uno scrittore e non vendo un libro che è uno. Mi sposto in loco ameno e solitario, la scogliera dell'Oregon, per cercare ispirazione. Trovo chi mi alfitta un monolocalino vicino ad un faro: lo sapevo che c'era la fregatura!

parallelo dove un non meglia identificato Essere Oscuro (l'uoma) nero, in protica) terrorizza:i sucil abitanti. Un "sicatione" in premio a chi indovina CHI è il prescetto per questa missione. Già, ma chi l'hai chiesto di essere il prescelto? lo no di cerio; me ne siavo tranquillamente a giocare a Tetris quando tra capo e calla mi

piaggio DICING.

sirane costruzioni, con una Poschia in Ioniananza che tembra di stare al porto dil Genava.:. Ma chi ci voleva venire qui?? Trovo anche bottiglia con i messaggi dentro, segno che qualcuno è nautragato e quindi il taro non ha escillamente unzionato come avrebbe davuto (e io ho passato notti insonni per niente!); uccelli di metallo che

konno la guardia a strani cancelli, luochil latui nel cielo tipo Napoli-scudetto 989, aggeggi volonti, sommergibili

lahsanti, passaggi segreti, templi) vulcani (che sono) delle vulbestie che lanno vulbaul ruloaut).... di tuttol Mi ci vuole un sacco

di immaginazione per risolvere tutti gli



We will leave in a yellow submarine, yellow submarine, yellow submarine

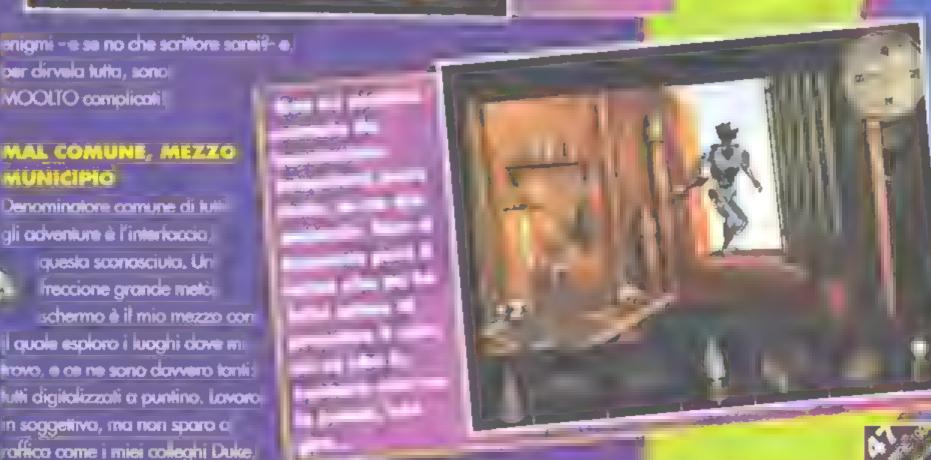


enigmi - e se no che scrittore screi?- e, per dirvela tutta, sonoi MOOLTO complicati!

MAL COMUNE, MEZZO MUNICIPIO

Denominatore comune di tutti

gli adventure è l'interfaccia. questa sconasciuta. Un reccione grande metà ischermo è il mio mezzo coni i quale esploro i luaghi dave mi inovo, é ce ne sono davvero tonti: lutti digitalizzati a puntino, Lavoro in soggettiva, ma non spara a



I PRIMI PASSI NEL FARO!

Chocate sui cassetto, laggeto il climia; aliccate sulla sestata i prendete la Zippo; dicante sul telefono ad appolicio i tre menunggi Gretori a destro e impettato dia il futrino calcino il fore.



2. Girones tratilisms due volte, aprile l'altre cassatin; specime gli aggett è prendete la chiari della macchina. Prendete l'ambrelle, la bassi, i diccate sula porte, libete la chiari che arete appenargnere sulla prescrime e dirigatori al faro.

(Aprile la cassatte delle lettere e prendete la leutit; procedete line alla Facria:



(le: Sulla sinistra si trova la fanterna all'interno della quele di sono della Chiari. Omicamento, presidetale. Dirigotori sul leto destro della anno e Utalo la chimi appone proce per apriro è lucchetto del riportiglia.



5. Aggrentativit pindo di paret, aprile la sentale sulla sinistre in elle ed libbuscula la prima due limit à sinistre. Tamata alla parte della cusu.

il: Buardate verse à broup à tractante i quettre aggetti ai carito fina p frovere la drieve delle porte, qui profesore auraire de portée a perite)

Estati in dans, dispoint vario in parin a sinistro e, una vella entrali, a destir sul hencom.



il, dicuatate delle certer leggetale e-quitel aprile il frige dove vil Improvenzionete del falsano: Suordate delle parte appeals, sulle libraia.



To recensio è vento del semento scollete, travante la bassale. Una vella la porrecuo di questa, úpsile ed antrete nella stanza di franto e quella pello quelo tij trivata.



(O.flaccoglisto il soldatino per terro quindi spectatori su famando e cliccato su di lei. Quendo comincia a piengare, datale il hiberen.

[i]:Sul contectino alla vestra destra di sono della aurita loggatolo. Fain diotro franci

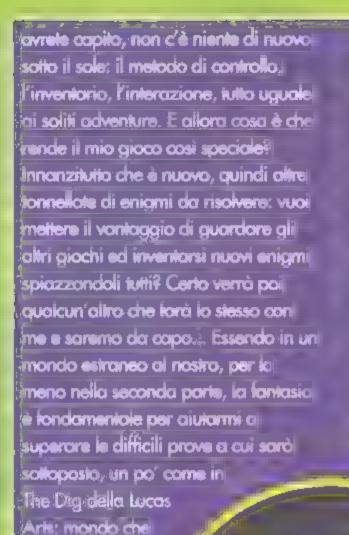
[2.Raccogliste is avegin sui comedine ed uncite in carie di altri eggetti. Nen appene velte Arsands piungere, maliste tulte ed Antonio nella sua sionza...

| 3.RAPIMENTO! Chi sunt qual personaggia che cima di mpio Finfanto? È dave undrà dapo? Forso in qual processio Timonsignato?!

il 4.5%) Min uni reccumente: NON seguitale, a man di appinate pi nientel: Dai vi faccu uncire de questa sinum a fluvi da fam. |AUGURI /Eche Die vi protegga.|

Quake e Doom, i tre dell'Apocalisse non či sono nearche degli specchil dove rendermi conto del mio aspetto:: poirei anche essere un amulo di James Dean, nel qual caso mi fionderell direttamente a Phantasmagoria per proporte un crosso affare ad Adrianne (...), ma potrei anche jassomigliare a Guasimodo, per cui., Mi muovo un po' a scotti tipo, aveta presente Frankenstein della Interplayi Si, quello con Tim Curry..... Un die sul margine dello schermo e nel giro di un frame son il che guardo da un'altra parte. Oddio, ha sempre preferito gli jadventure stile Monkey Island dove si vedeva bene quello che quel demente ldi Guybrush faceva e quello che gli l stava intoma, ma che volete, mi trova qui 🧦 (il mila inventario è un borsello in vera finta pelle molto anni 70 che mil conterisce un non so che di glamour, ci trovano posto lutte le diavolerie che irovo per sirada; accendini, appunti bussole, tagliacarte, biberon, eveglie, orologi a auci), vitelli, ratti, elettrodomestici, comi armoti, missili anti-carro e qualche mentina, tanto da domandormi se per caso non mil chiamo Eta Beta, Tutta questa roba mi liervirà nel corso del gioco e non mi chiedete a casa mi servirà unai collezione di conchiglie o un uccellino di plastica perché non lo sol Trovo più utile il piede di porco (lo zampone, per intenderci), per il resto gli esperti degli adveniure siele voi. Basia che dicchiate sulla mia borsa, non troppo forie perché è nuova, e l'inventario si dipanerà sotto il vostri acchi; diccate su uno degli oggetti per "esplororio" cicé aprirlo se è un ambrello. accenderio se è un accendino. roannario se è un parca e così via . Quando poi il cursore è "diventato" quell'oggetto, portatelo su quello cori cui volete interagire e in un batter di mouse il giuoco è fotto; sempre che la cose siano compatibili (e non usate il piede di porco per interagirglielo sulla insta del cottivone perché NON iunziona!); durante il giaca di saranno anche degli agili filmati che v spiegheranno come si evolve la mia sioria e non vi preoccupate se monte perché tanto si riparte da dove avete compiuto il passo sbagliato. Come





progressiva degli enigmi rende il gioca intrigante e la longevità è assicurata dalla loro difficoltà. Non moncherà di tirarvi

vai, enigmi che

nonchera ai marvi
scemi per delle noticite intere:
non dite che non vi aveva avventitali
L'audio non è male: porte chi
cigolano e sbattono, gabbiani, tuoni,
temporali, tintinnii e cinguettii, tutto
quello che non fa dormine la notte,
insomma. E sono suoni veri, non
ricreati al computer: con un paio di
buone casse (o cuffie) c'è da divertirsi
Poi, con l'avvento di queste machine
super patenti, la grafica me l'hanno
notevolmente migliorata; tutti questi
posti strani che visito, questa gente
strana che incontro rendono la mia

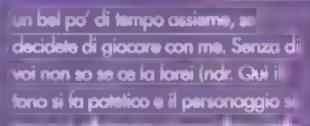
avventura degna di essere giocata almeno una volta: sempre a proposito della 🛚 grafica, ma qui è lutta questione di gusti, preferivo quella di Phantasmagoria, siali come renderizzazione che come cimosfera che comel personaggio: eh già, laj renderezzersi io, a quella là (...) Qui mi sembra tutto un po' squadrato, non sous Carto perà che le ombre ed i colori li hanno veramente fatti a regola d'arte; ecco, direi un po^r sicilico come paesaggio, forse perché mi muovo di 'mationelle" come dicaval

prima: un passo avanti,
un giro a sinistra, uno
a destra, ûn-due-tre
iun-due-trei
i

diceva "E' come a DOOM! Una figota!" e via, libero per le strade! Gui il come essere su dei binari, tutto però a vantaggio della grafica che non è mica spisellata come era la sua!

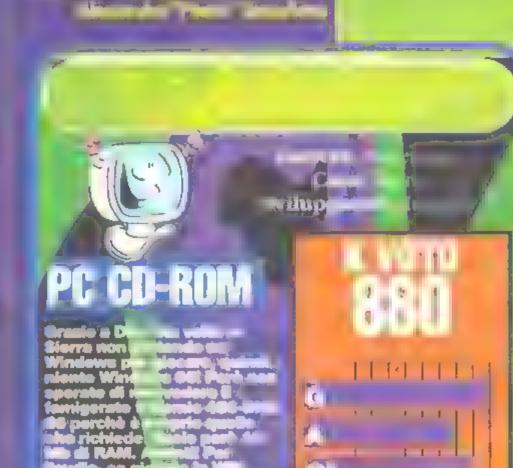
AHAHAH! Ciapel' sat che l'è un bisaat! Tanto chi ha bisagno di tutta quella velocità nell'azione: questo è un adventure, mica uno sparatutto. Non mi corre dietro nessuno e i miel lenigmi sono abbastanza difficili da tenervi il fermi tanto da non fare casa a quei meccanici spostamenti. Visto?

Neanch'io me la la la cova male: ho ben 2 CD ROM a la disposizione per la linire la mia partita le questo mi fa



nebbie del mondo inesplorata che, maligno, la attende. No, non la vedrete piangere. Solo non fate casa a quelle perle che, leggiadre comu piume, cadono dal suo viso e tracciono un sentiero sulla sabbia

- 35







software & games

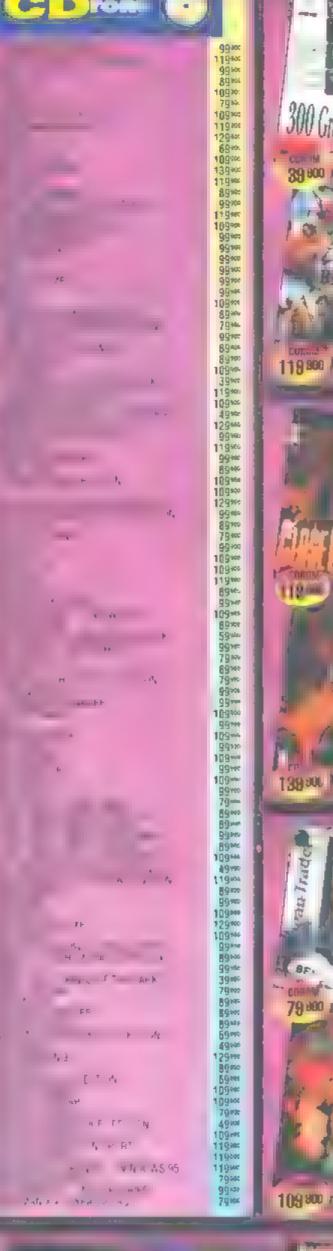
Lgo Turati, 49 - TORINO talefono 011-3180700 fam 011-3199158 aperto dal lunadi al sabato - grario 9 00-18 30 - 14 00 19 30





















139 900



Megabrive-tannetear-127-Jaiom

SuperNintendo-GameBoy-Jaguar



cognome e nome

indirizzo e numero civico



GM

K



A.F. Cirra a provincia		CO
prefisso e telefono		MC
firma (di un genitora se minorenne)		SC
TUTTI I MIGLIONI BIOCHI DISPONISILI II I	THEORYZZNIA	
titolo programma sistema	prezzo	PAGHERO AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
		ALLEGO RICEVUTA VAGUA POSTALE
		ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.
SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE ASSICURATA	L 12.000	TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L 21.000	
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR	L 31-000	TOTALE L.



TOMB OF THE PHARLACH

PC CD-ROM

utto era cominciato come una semplica asplorazione: tinfantica tomba egizia venuta alia luce dopo anni di ricerdie richiedeva la vostra presenza sui posio, mai oscuri segreti si nascondono ira le ambre degli scavi e stanno per trasformare la vostra vita în un incube. Voi non siele persone che si lasciano impressionare dalle maledizioni, ma non sono rolo le antiche divinità egizir a tramare alle vostre spalle alla ricerca di un segreto di cui non polevale nemmeno nospettore l'esistenzo si muavono anche attri

per presto dei pericoli a cui state
landando incontre, quando
verrete coinvolti in un
omicidio paca dopo essere
larrivati in Egitto.

PIRAMIDE DI PAURA

Mummy è un'avventura punta e clicca di stampo diassico, sviluppata tenendo d'acchia le tecnologie più moderne che struttano le potenzialità dei CD, ma senza introdurre innovazioni tecniche di particolare risonanza. Nei panni di un ricercatore

supervisionare l'esplorazione di un complesso sotterraneo egizio appena riportato alla uce, ma per questa andrete incontro a più di un inconveniente, restando coinvolti in una serie preoccupante di incidenti e trapocchetti l'esplorazione della tomba egizia,

Anche
se l'aspetto
appare datato,
il giaca
appassionare

infatti, porterà alla luce segreti
pericolosi, e risveglierà antiche letza
dimenticate, addormentate ormai de
molti secoli. A voi starà il compito di
riuscire a disinnescare le trappola
disseminate lungo il vostro commino
che altrimenti si ridurrà ad

Per curare il mai di schiena non c'è niente di meglio che un bel muro che si riampie all'improvviso di spuntoni...

Antiche moledizioni, geroglifici e popiri da decifrare, stanze nascoste sarcologi e, naturalmente; munimitali stanno per diventare la vostra prossima assessione.

Noncetante tutto ciò, Mummy nonie un avventura puromente trascripio di compenenti mitata di marii cruente la si può definire meglio comuni un finiller a tinte cupe, contunque copace di magliore qualche brivido,

MUMMY, MORMORA LA

cazione di gioco viene inquadrato in prima persona, senza che il vastro personaggio appaia sullo chermo. Il movimenti non sono animati, ma vengono rappresentati

dell'immagine della locazione

Anche se non si vede bene, qui abbiamo azionato una trivella sotterranea che ci porterà in una nuova locazione.

Uno dei trabocchetti che proteggono la tomba: qui l'acqua esce dalle pareti e riempie tutta la stanza.

Un aution eginiamo sta per lanciare uno strano incantesimo; chissà a cosa serve.

Nummy sid un avventuro

<u>esclusivamente statica. Tutte le azioni</u>

più importanti e i dialoghi con i

personaggi sono rappresentati da

animazioni precalcolate e filmati

digitalizzati recitati da attori reali

fra questi spicco il nome di Malcolmi

AcDowell, che dopo i fosti di Wing

Commonder 3 e 4 terma ancora una

volto sugli schermi di un gioco per

PC (si vade che si trova à suo agio

caso sulle visitale en leggero alore

pe circones le sons unimate dove

si sovramporgono a melle statiche. La qualita della stania interessante

omplesso quanto baste, ega bus

regio dei filmati, servono a dore

coinvolgere e incuriosire senzo la

riuscire ad avere successo. Il ritmo

particolomente incolzante, ma basto

addentrarsi nella tomba egizia per

susteguirsi degli eventi, comunque,

o frenetico mon di troviamo di

non diventerà quasi mai travalgente

Mummy quella copacità di

quale nessuna avventura può

della narrazione, sopratiutio

all'inizio del gioco, non 🕯

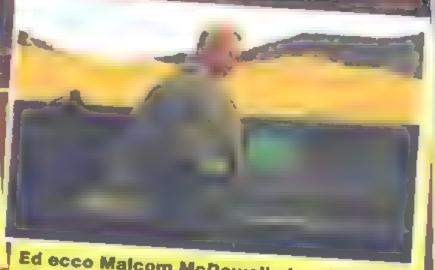
vedere combiare le cose.

ronie de un gioca

a realizzazione delle aprese i

ovlappesiziline agli scenari

ouena cosmonia la



Ed ecco Malcom McDowell che ci invita ad ammirare il rigoglioso panorama.

raggiunge, senza filmati a che si postamenti in tempo reale. Questa soluzione ha permesso di dettagliare con grande cura tutte le immagini del gioco, ma sicuramente fa perdere molto sul piano dinamica dello svolgimento dell'azione. Non pensiate comunque che per questo

MUMMY, JOLO PER TILLA MIA CANZONI TOLLARIA

Cli enigmi sono abbastanza vari a comprendono sia dei classici rompicapo che dei problemi più plaborati, da risolvere anche con l'intervento degli altri personaggi l'interiorcia di controllo è ridotta a minimo con un eurore che segnala automoricamente e possibilità di intercaione si la sono della condiciona della con l'inventario degli oggitti intercaio el di sono della dilermo di minimo della condiciona della

sopra con il grafica di one, can filmati zzani che supportono citamente la sviluppa de immagini statiche inolto ber definite e porticoloreggiate (in puesto-ricordano Shiversi. La musiche, invece, sono un vo overe, anche se partecipano o dans un certe senso di inquietudini lurante le fasi più tess; (il porlati digitalizzată ê chiare e bi realizzato anche se, some tempre occarre capire bene l'inglese per riuscire a gedersi appieno il gioco. Se vi piacciono i giochi di avventura Mummy non se deluderà, grazie alle

coinvolgente e ad una
longevità molto buona
garantita dalla
complemente rella stano
garantiti dalla Interploy
dai 60 minuti di filmati
digitalizzati presenti sul
CD. Il ritmo non
isaltante all'inizio del
giaso se la tenegzione
di stancità che deriva
dolla mancanza di
udenze

potreibbert impressionare

dovorevolmente, build orimo, inc. mi senio comunque di consigliari Mununy a tutti gii appassionati di avventure dolate di una ceric profondito; enche se il gioco non aggiunga alcuna novità al panorama videoludico esistente. In ondo, anche se l'aspetto complessiva di Mummy appane datato, il gioco riesce comunque ad appassionare, questa è sempre la cosa più importante. In bacca alla mummika

Libert Person



Un fantasma appare dal pavimento di questa antica camera da letto; forse abbiamo disturbato il suo sonno?



OMB OF THE PHARAOŘ



Genere: Avventura punta e clicca Casa: Interplay Sviluppatore: Amazing Media

PC CD-ROM

Mummy richiede almeno un 486 DX 50 con 8 MB di RAM, un CD doppia velocità e una scheda SVQA. Gira sia sotto Windows (3.1 e 95) che sotto DOS. È comunque consigliato un Pentium per avere una migliore fluidità.



HESSE	Minut	Ore	Giorni	Settimane	Mest	Armi	ì
A D'INTE	1	/					5 4 3
	1				Ì	-	3 2 1





Ecco cosa succede a chi commette imprudenze in una tomba egizia.

5





YUPPIEEE! Toma l'Activision con le lavatrici da battaglia più rumorose mai viste!

non mi bastano 3
misere paginette!

Dovrei spiegarvi, pensate un
po', tutta la storia di Battlemech
della FASA, l'evoluzione per
PC, il primo Mechwarrior 2, la
sua espansione precedente e
questo MERCENARIES! O

meglio, dovrei spiegarvi solo Mercs diminutivo affettuoso-, ma se uno
volesse avvicinarsi al mondo di
Mechwarrior oggi, per non andare a
spulciare fra i vecchi numeri di K,
dovrebbe farsene un'idea solo con
quello che ho da dire ora. Tanto più
che, come nel precedente Ghost Bear

Legacy, anche qui non è
necessario avere l'originale
Mechwarrior 2 per giocare (e
con questo va' a farsi benedire il
discorso di "espansione"); anzi,
Mercs si "suka" ben 102 Mega per
l'installazione completa su hard disk,
vale a dire più del Mech 2
originale! Alla faccia
dell'espansione!

MONEY, THAT'S WHAT I WANT!...

Chi è un affezionato al mondo della FASA, la creatrice dell'RPG (gioco di



Più o meno è la situazione tipo dell'entrata della tangenziale di Sesto S.G. alle 5 di Venerdi pomeriggio: solo che qui non è così tragica!

ruolo da tavolo) di MECHWARRIOR, conoscerà perfettamente cosa c'è dietro questo mondo di robottoni; per i profani, basti dire che a bordo di questi esoscheletri armati, dobbiamo guadagnarci il rispetto e l'onore della nostra casta. Se è possibile, anche sopravvivere. L'onore era comunque il parametro più importante con cui misurarsi: dalla formazione di partenza al numero di nemici abbattuti, tutto andava ad influire sul punteggio finale e si traduceva in punti-onore. Questo succedeva in Mechwarrior 2; in Mercs i valori sono completamente ribaltati. Tutto il gioco ruota attorno ai soldi: soldi per comprarvi un Mech, soldi per armarlo, soldi per ripararlo e via dicendo. Non più in una casta, ma in un'Accademia Mercenaria, possiamo scegliere di unirci ad un esercito già formato e in piena attività e non curarci delle parte finanziaria, o di comandare un'armata ex-novo e di scegliere i contratti a cui aderire, i piloti da assoldare, i Mech da comperare e le armi da montare. Per i soliti maniaci che ormai tutti



In un tramonto come questo, cosa c'è di più romantico di una bella gita in Mech? Ahh, che poesia... o'sole, o'cielo, o'mare, o'pesce...

possiamo
stabilire noi i parametri di difficoltà,
che Mech affrontare... insomma, le
solite cose che un editor ci permette di
fare. Come dicevo, la scelta ora si
biforca: seguiamo gli iter e vediamo
come si svolge il gioco nelle due fasi.

VOGLIO SOLO UCCIDERE, NIENTE DI PIU'...

Scelto il nome di battaglia con cui iniziare, che poi nominerà anche la posizione salvata, arriviamo all'accademia: il terminale ci tiene informati sulla situazione, come succedeva d'altra parte in Mechwarrior 2. Imbarcati sulla dropship, un altro terminale ci informa sui dati della missione e sui mezzi a disposizione. Qui, nella stessa identica maniera di Mech 2, possiamo personalizzare a nostro piacimento il mezzo a disposizione. Ovviamente, all'inizio i Mech saranno limitati, ma col passare delle missioni, avremo a disposizione un numero sempre maggiore di mezzi con cui cimentarci. Scelto il Mech, customizzatolo ed appresi gli obbiettivi, lanciamo la missione. AAAHHH!! Un caricamento così lento non si era MAI visto. La dicitura è "Synchronizing Neurohelmet Interface", ma c'è il rischio di perderli



Sembra che un nostro commilitone abbia qualche problema... infatti gli volerà via il braccio tra non molto... SULLA MIA CARROZZERIA! i neuroni cerebrali ogni volta che si parte per la missione! Neanche sul primo Mech bisognava aspettare così tanto per arrivare a destinazione. Questo forse è l'aspetto più negativo di tutto il gioco (per chi ha trovato piacevoli gli altri due) e, pur non essendo inerente al gioco in sé stesso, ovvero non ne pregiudica l'esito nel suo svolgimento, rischia di far spegnere il computer durante il caricamento solo per "il nervoso che ti fà venire ad aspettare tutto 'sto tempo per una fottuta missione!" lo l'ho trovato straziante e mi auguro che su computer più potenti il tempo possa essere ALMENO dimezzato; infatti, se fosse questione di processore, questo potrebbe avvenire, ma se fosse proprio il programma... A COSA E' SERVITO TUTTO QUESTO TEMPO!? I GIOCHI LI PEGGIORIAMO, INVECE CHE MIGUORARU!? Perdonatemi, ma è a nevrosi da sincronizzazione dell'interfaccia



l passeggeri in partenza per il pianeta Woodstock sono pregati di recarsi al cancello 17. Imbarco immediato.
Grazie e riposate in p... cloè, buon voio.

neurale. Nel briefing ci viene spiegato cosa dobbiamo fare, o meglio, chi dobbiamo distruggere. Ma non solo: cosa dobbiamo pattugliare, cosa dobbiamo esaminare o cosa dobbiamo difendere. L'aspetto più apprezzabile che l'universo Mech ha sempre mostrato, è quello di scostarsi dal genere "seek and destroy", una lucida folha omicida e niente più. Già dalle prime battute dell'addestramento, si intuisce che non dobbiamo fare affidamento solo sulle nostre armi, ma anche sulla testa (e per chi non ce l'ha, inteso anche come voglia di stare a studiare il pilotaggio di un Mech o gestirne la customizzazione e l'economia... lasciate perdere l'universo Battlemech, non è per voi). Per esempio vi capiterà di dover distruggere il piano di un palazzo senza intaccare gli altri o ancora di esaminare un convoglio e

distruggerne solo una determinata pare; a ancora di raggiungere un altro mech in un luogo stabilito e scortarlo fino ad un altro. Questi sono solo alcuni dei compiti che vi troverete ad affrontare e vi dico fin da ora che NON sarà facile.

L'ARMATA BRANCALEONE

Se decidete di scegliere l'opzione di gestire un'intera armata di mercenari, le cose si fanno un pochettino più complicate. Partite con un budget di base con il quale personalizzare il vostro Mech e/o assoldare un nuovo pilota (di cui vengono fornite generalità, carriera, profilo psicologico e foto della sorella nudo). Esaminando il terminale, abbiamo accesso alla rete dei Mercenari dove possiamo stipulare dei contratti online. Qui è molto importante aver presente la situazione della guerra in corso tra i due clan che si danno battaglia per valutare i rischi della missione e i danni a cui potreste andare incontro secondo la cifra che vi viene data in cambio. C'è l'accesso all'inventario dove vengono stivati i Mech che comprerete e le loro attrezzature Per averle i modi sono due: o pagarle al mercante d'armi o come battina di guerra. I contratti mercenari possono farvi guadagnare parecchi crediti, ma ricordate che tutto costa: i Mech, le armi, le munizioni, le riparazioni. La schermato delle finanze, il nostro libretto di risparmio, in pratica, vi aiuta a tenere il conto delle spese e degli introiti. Qualunque sia stata la vostra scelta, una volta caricata la missione (e voi avrete avuto il tempo di conseguire una laurea in fisica, ingegneria nucleare e storia dell'incudine da medioevo a oggi) vi troverete a bordo del vostro Mech. Per i veterani Mechwarrior non ci sono sorprese: l'HUD è tale e quale ai precedenti, come pure i comandi e la gestione dei bersagli. Unica innovazione è la scomparsa della visuale in wireframe, sostituita dalle immagini termo-ottiche che permettono una visuale più chiara sia al buio che in atmosfere più dense. Per chi fosse nuovo al gioco, basti pensarlo come il cockpit di un simulatore di volo: le differenze sono minime. Ci sono il reticolo di puntamento, la lista delle armi, le visuali radar, l'immagine del bersaglio inquadrato con i danni riportati, l'indicatore di direzione,

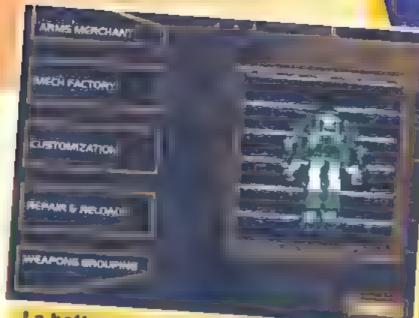
VENGO A PRENDERTI STASERA, CON IL MIO MECHWARRIOR BLU!

Ragazzi, pilotare un battlemech non è assolutamente facile. E' probabilmente il simulatore più complicato da

gestire in battaglia che sia mai stato prodotto. Date per scontate le differenze che ci sono tra un Mech (esoscheletro deambulante per mezzo di due appendici inferiori dette gambe) ed un aereo o un elicottero (sicatfone tuonante con sbiribindole orpeggiate dette Gino), l'opprendimento delle manovre

l'apprendimento delle manovre base di un mech è lungo e doloroso Dopo l'addestramento, quando pensate di poter pilotare uno di questi bestioni senza problemi, vi buttano nella mischia e tanti saluti. Sembra

che i piloti dei Mech avversari ci siano nati li sopra e riescano a muoversi con una scioltezza disarmante; al contrario voi siete goffi, lenti e quasi sempre peggio armati. Tenere un Mech nemico nel reticolo è cosa quasi impossibile e quando ce l'avete è quasi sempre troppo vicino



La bottega degli optional: da questa schermata possiamo accedere alla customizzazione del nostro mezzo. Sedili in pelle di zebra, coprivolante in capro fucsia, doppia marmitta Turbofan modello Shuttle, Arbre Magique...



Quel Timberwolf non sembra armato di ottime intenzioni. Sembra armato e basta!



Una stanza a luci rosse! Il pornoduro dilaga anche nei videogames! dove andremo a finire... (che c'è dietro quella porta?? Non riesco ad apriria con la barra spaziatrice!... click! click!)



lo, a incontrario al buío così com'è, non lo disturberei. Però, che bella tutina tigrata. Sembra uscita da un concerto degli Zenigata...



AHIO! Mi hai fatto male. Ora sono proprio arrabbiato. Guarda che se non la pianti ti prendo a borsettate eh?! Selvaggia!

per non causare danni anche a voi quando gli sparate. La manovra preferita dei nemici sembra essere il giro della morte: grazie alla rotazione del busto permessa alla quasi totalità dei Mech, vi girano intorno col busto ruotato verso di voi

e vi tengono sotto costante tiro. Se siete abbastanza abili e lo spazio lo permette, potete provare a farlo anche voi, salvo poi trovarvi imbrigliati in un gatto che si morde la coda e ruotarvi reciprocamente intorno Insomma, è un casino! Le armi che avete a disposizione sono le stesse di Mechwarrior 2, eccetto il cannone Gauss

Personalmente ho una preferenza per il PPC, lo trovo un buon compromesso tra potenza, velocità di ricarica e calore generato. I missili, se caricati in alto numero, garantiscono una buona potenza di fuoco che però, se distrutta in uno scontro (e

Nel pieno di uno scontro a fuoco! Non è che ci vedo rosso dalla rabbia, è l'immagine termo-ottica per vedere di notte. Funziona anche per vedere sotto i vestiti delle ragazze.

non c'è niente di più facile) vi priva della metà del vostro arsenale in un attimo. I laser, l'arma più comoda che potete utilizzare, sono quasi sempre troppo poco potenti per causare danni in quel breve lasso di tempo in cui i nemici sono a tiro. Le mitrogliatrici possono aumentare la vostra cadenza di fuoco, ma infliggono seri danni solo se utilizzate a distanze molto ravvicinate. Una buona soluzione è quella di utilizzare i gruppi di fuoco: raggruppare due o tre armi in un gruppo ed utilizzarle contemporaneamente per poi passare al secondo gruppo e così via. Terminata la missione, la schermata di debriefina vi informa sull'esito della missione e sul guadagno che avete avuto

CHE C'E' DI PIU'?

Brevemente che cosa ha in più Mercenaries rispetto ai suoi predecessori: un numero non meglio definito di mech in più; un nuovo motore grafico con nuove texture, la gestione finanziaria e la MercNet, 15 missioni da giocare in multiplayer.
Tralasciando i nuovi Mech che fanno sempre piacere, non ho trovato nulla

di speciale nel nuovo engine come negli episodi precedenti, il gioco gira lento e scattoso anche su macchine potenti; se aggiungiamo a questo la difficoltà di tenere puntato un nemico nel reticolo di mira, va' da sè che se non avete almeno un Pentium 90 con 16 mega di RAM vi sconsiglio di avvicinarvi a Mercs. La gestione finanziaria è di utilizzo relativamente facile una volta capito cosa comperare. Il difficile è la customizzazione dei Mech: specialmente quando all'inizio vi trovate a dover scegliere tra Mech poco pesanti e di conseguenza

meno potenti, vi troverete a dover sperimentare mille versioni di uno stesso robot prima di giungere a quella più consona alla missione assegnatavi. Questo non è per niente facilitato dal manuale che, pur non pretendendo Mercs il gioco originale, presuppone la conoscenza dei mech e delle loro caratteristiche. Infatti, pur essendo tutto il manuale in italiano, non è riportata una sola notizia sui Mech vecchi e nuovi, cosa che rende alquanto ardua la riuscita nelle missioni. E ancora: durante il gioco vi verranno date delle informazioni via radio in inglese. Spiegatemi voi ora l'utilità del manuale in italiano! Sono dibattuto nel giudicare Mercenaries: da un lato, visto che ho adorato Mechwarrior 2 e l'ho finito con entrambi i dan, ho trovato Mercs interessante e abbastanza difficile da impegnarmi per diverso tempo; d'altra parte, visto che la novità più eclatante è rappresentata solo dall'aspetto finanziario, chi non è più che appassionato all'universo della FASA, penso che non possa trovare nulla di interessante in Mercenaries.

Alessandro "Pitone" Seccationo



PC CD-ROM

Gli spiritosoni dicono che per giocarci in DOS basta 486 DX2/66Hz, non dategli retta; meglio possedere i requisiti richiesti per giocarci sotto WIN (vaff)95: Pentium 75, 16 Mega di RAM, CD 2X, scheda VESA, mouse, joystick. Ma anche cosi, scatterà comunque. Soundblaster gradita.







SCORCHED PLANS







AZIONE UELOCISSIMA

MULTIPLAY FIND



Lasciati questo/mondo

alle spalle...

Sei un ribelle... Sei un pilota...

Sei l'unico

che può salvare

l'ultima colonia umana

dall'estinzione.

Lucertole giganti, ragni

e uccelli dall'intelligenza

acuta e mortale:

i nemici sona loro!

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI: 486/66, 8 Mb RAM WINDOWS '95 LETTORE CD Rom 7X, 5VGA, SCHEDA SONORA, MOUSE

£ 109.900





THE STREET OF TH

The factor of the second of th

PC CD-ROM

introduzione di The Gene
Machine di immengii
totalmente nell'almosfera de
gioco: Siamo nei primi
anni del secolo scorso
Londro

perduic c l'impere l'impere de l'impere de

sempre data vin citimo terreno per avventutu appassionanti; basto enseré alla produzione letteraria Giulio Verne per comprendent panto sia affascinante e ricca di punti narrativi. Proprio di romanzi di Giulio Verne è ispirata la storia di The Gene Machine: scienziati pazzi, isole sperdula in mezzo al mare e strani esperimenti non sono certo elementi nuovi nella storia della letteratura d'avventura fascino di un prodotto come The Gene Machine è proprio questo vivere da protagonisti le situazioni tanto comuni ai più celebri romanzi d'avventura del secolo scorso è un esperienza intrigante e coinvolgente.

L'almosfera riuscita di un gioco come questo, oltre all'azzeccata scelta dell'ambientazione, conta molto sulla resci grofica. Bisogno subissato da soluzioni
sempre più estreme
ca ul "Roy Tracing" la
trevete pure nel pacchetti delle
politine. The Gene Machine si
distingue per la sua scella del tutto
controcorrente. L'ambientazione del
gioco è intatti quasi

interamente realizzata



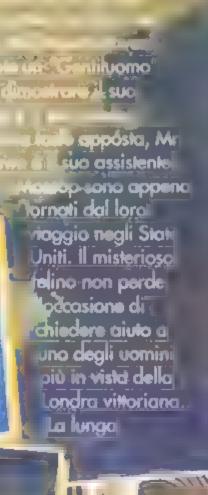
con grafica

bidimensionale. La singolare tecnica adottata per realizzare gli siondi ricorda la pittura ad acquerello dei libri per ragazzi; questa soluziona immerge ancora di più il giocatore nell'atmosfera un po' "rétro" del gioco. L'alta risoluzione permetta un'ottima qualità della grafica, che anche nei suoi elementi animati il del tutto apprezzabile.

Il gioco comincia con il nostro erce a Londra alla ricerca di fondi per linonziare la propria avventura. Per raggiungere infatti l'isola del folle Dottor Dinsey, dovremo procurarci una nave e un equipaggio.

La prima tase
dell'avventura si
svolge quindi
interamente a
Londra. Noi e il
nostro autante
Mossop dovremo
aggirarci per
luoghi più
rinomati della









City alla ricerca di Informazioni utili di denare da riscuolere. Una mappa della città ci permette di ipostarci da in luego all'altro

Man mano che raceogliamo indizi e loggetti utili, il numero dei luoghi da visitare aumenta. Le nuove locazioni si aggiungeranno a quelle già presenti sulla mappa: clicannocci tranquillamente arrivarci. L'interiaccia del gioco ricalca quasi

avventure: attraverso il mouse mueviamo il nostro personaggio nel sasa di sia un oggetto o un luogo d'interazione, sullo schermo compare una breve scritta che lo descrive. A seconda del punto d'interazione o dell'oggetto, un menu a fondo schermo mostra di interazione con gli altri personaggi segue la stessa logica. Purtroppo questo elemento nel stato.

Avremo infatti una seriali di personaggi funzionali degli enigmi, con quali potremo

sviluppato a

sufficienza

utto il corso dell'avventura.

Con la maggior parte dei
personaggi che di capiterà
d'incontrare, invece, non saremo
neanche in grado di aprire una
qualsiasi conversazione. Lascio a
voi la valutazione riguardo e una
scelta de

dialogare

genere Gli enigmi che aovremo affrontare



riveleronno

difficil. Se alle prima patrute del gioco si procede abbasianza acilmente, man mano che la staria i Wiluppa la complessità cumento Purireppe molte spesse la difficatio del gioca punto più su soluzioni prtificiose che su una reale complessità della trama «Capitent molto spesso di dover combinare degli oggetti in maniera del tutto naspettata ertuori davena logici preciso. Un escrepio per sul dobbiemo done il nostro lazzolei a un spercio, che dopo pulito la laccia ce lo restituiro. Riotteriuto i lazzoletto sporco, ∈ combinate assigne alung toxa di the presente nell'infentare

> dovremo dane la lazza spora grasso allectado da acidado O estazione,

assieme a un altra
ardita combinazione di
aggetti, ci permetterà di kar
inturiare la nostra dolce metà
che prontamente di scaglierà in
l'accia il nostro anello di
ridanzamento: un aggetto
l'avventura

degli enigmi da risolvere avrebbil giovato alla giocabiltà dell'avventura, che a votte risulta en po' frustrante. Le musiche MIDI non cono propriamente eccezionali, Inc a scelta dei temi è in sintonia con l'ambientazione del gioco. Le voci digitalizzate sono in ottimo inglese, fortunatamente sottotitolato. Gli

irorse una pianincazione pie curaici

puttosto bene la loro parte aumentando la godibilità dei dialoghi

THE PERSON NAMED IN

piacevola giben confezionata Purirappo

del giocò non

rendono un

più esparitizioni

noncheranno d



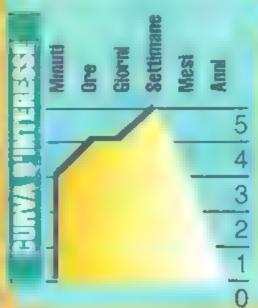




Genere: avventura
Casa: Vic Tocai
Sviluppatore: interno

Il gioco risiede su un CD. Il lettore minimo richiesto è un doppia velocità. Il processore minimo con cui giocare è un 486 DX33; l'installazione sull'HD di 10 MB. E' necessaria una someta velles 3 454. Il gioco gira con MS DOS 5.0

o superiori, e sotto Minduses Mái







SIMULAZIONE - - - - SEMERIMION

Pieccoci davanti ad un ennesimo sequel di un gioco non proprio osannato dalla critica. Riusciranno i ragazzi della Mindscape a far dimenticare il fiasco ottenuto con il primo capitolo della saga?

PC CD-ROM

evo ammettere che il primo Megarace mi aveva lasciato molto perplesso (per chi non ne avesse mai sentito parlare, ve lo posso riassumere in poche righe: un gioco di corsa di macchine futuristiche di alta spettacolarità, ma di infima giocabilità). Non ero, quindi, particolarmente esaltato mentre installavo il programma sul mio disco fisso. Se la Mindscape avesse mantenuto

inalterato il motore grafico usato nel primo capitolo (come mi

nel primo capitolo (con ospettavo), mi sarei trovato di fronte ad un altro titolo da "archiviare" al di sotto dei 700 punti, e francamente l'idea non mi allettava E invece... sorpresa! Il rnotore è stato completamente estruito alla grande e il

completamente
ricostruito alla grande e il
gioco consiste in una serie
di piste precalcolate, che
scorrono a velocità
costante. Detto così può

sembrare limitativo, ma
vi garantisco che la
fluidità dell'azione di
gioco è eccelsa e vi
terrà incollati ai monitor
per alcune ore. Inoltre il
design delle piste è
fantastico, per non
parlare dei fondali, ed è
senza dubbio da lodare

l'impegno dei grafici della Mindscape: eccezionale il gioco di luci ed ombre che a volte si viene a creare. A ciò si deve aggiungere la buona purtroppo non è così. Infatti, alla mancanza dell'opzione multi-player si vanno ad

> aggiungere i pochi ma vistosi difetti descritti in seguito, trasformando un prodotto che a prima vista sembra

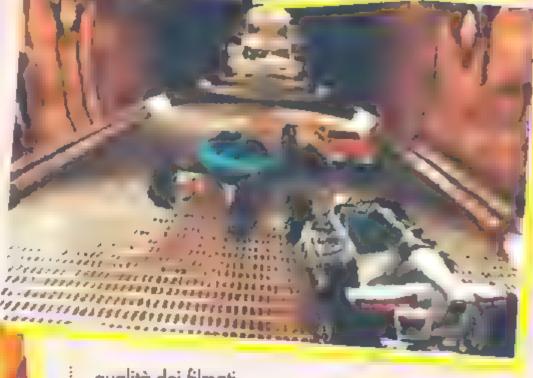
> > eccezionale in un titolo mediocre che non lascerà sicuramente il suo nome nella storia dei videogames.

AICHEMEV

No, state
tranquilli...
non voglio
annoiarvi con
un discorso politico,
ma dovete sapere
che "Megarace II" è

ma dovete sapere
che "Megarace II" è
un programma
televisivo di un
prossimo futuro,
condotto
nientepopodimenoche da Everardo
dalla Noc... whoops!
volevo dire da Lance
Boyle (però ci
somiglia parecchio...)
con l'aiuto di
un'assistente, o
valletta, tanto bella

quanto oca. Sono loro che, nella divertente introduzione, vi spiegheranno che cosa dovrete fare per essere proclamati "King Megarace il": dovrete superare sei percorsi, ognuno dei quali suddiviso in tre round. Per passare al percorso successivo non è necessorio vincere i primi due round (basta non classificarsi ultimi nel primo e arrivare almeno quarti nel secondo), ma lo è per il terzo. E così, dopo l'introduzione, vi ritrovate con





qualità dei filmati
d'intermezzo, ben realizzati e
soprattutto veramente divertenti. Da
notare inoltre che si può giocare sia
in SVGA che in VGA, anche se
devo dire che l'alta risoluzione è
supportata abbastanza bene perfino
da un DX2/66. Anche il sonoro è
veramente curato e le musiche si
adattano perfettamente allo
svolgersi della gara, rendendo
veramente esaltanti le prime partite.
Insomma, ci sono tutte le premesse
per un gran gioco, anche se

25000 dollari offerti gentilmente dol canale televisivo che diffonde il programma. Con questi soldoni dovete comprarvi una macchina decente ed equipaggiarla con qualche grazioso accessorio come missiloni, missilini, mine e galloni d'olio da scaricare in faccia all'avversario. Fatto ciò potete avventurarvi sulla prima pista, situata in una fonderia. L'azione di gioco è senza dubbio coinvolgente e ben presto vi ritrovate a urlare contro le varie vetture che vi tagliano la strada o vi sparano un missile su per il... parafango. E quando finalmente pensate di avere seminato tutte le auto inseguitrici, ecco che all'ultima curva arriva "sparata" una cavolo di macchina che vi sorpassa a due centimetri dol traguardo. É proprio questo una degli aspetti più oscuri di Megarace II: potete guidare come Michael Schumacher, ma vi ritroverete sempre le altre auto attaccate al sedere. Basta mettere qualche decina di metri tra voi e la diretta inseguitrice che... voilà, ve la ritrovate a fianco grazie a una ripresa degna di Supercar che voi, naturalmente, vi potete subito scordare. Comunque per rimanere in testa dovete sostanzialmente proibire agli altri di passare. Come? Seminando mine o olto e tagliando la strada al diretto inseguitore.

Attenti però a non esagerare se curverete troppo la macchina sbanderà

incontrollabile, andrà a sbattere contro il guard-rail e rallenterà drasticamente, permettendo alle altre auto di passarvi tranquillamente tutte in blocco. È molto facile, quindi, trovarsi all'improvviso dalla prima all'ultima posizione, specialmente all'ultimo giro, quando la pressione degli avversari è tale da farvi fare qualche errore, se non prestate la massima attenzione al percorso. Occorre inoltre specificare che la vostra auto non è indistruttibile, ma ha una determinata energia individuabile in alto a destra dello schermo. Quando questa viene ridotta a zero (causa urti vari, missilate o esplosioni) la vostra auto si fermerà, non potrete più terminare la gara (Irvine forse ne sa qualcosa) e avrete perso (ovvero GAME OVER). Naturalmente prima di poter ricominciare il gioco vi dovrete subire il commentino di turno da Lance e dalla sua valletta. che vi prenderanno in giro fino alla nausea. Tutto ciò rende naturalmente il gioco più esaltante, ma, ahimé, qui si arriva alla pecca più grossa del programma e che gli toglierà, ri-ahimé, parecchi punti al giudizio finale: Megarace II è bello, ma è ripetitivo da paura. Dopo le prime due piste portate a termine al massimo dell'esaltazione, comincerete a sentire un po' di amaro in bocca. Lo svolgimento delle gare sempre uguale e il livello di sfida bassissimo vi porteranno solo la curiosità di vedere tutte le piste, ma sono solo sei e questa è ad una bassissima longevità.





concludendo posso dire che Megarace II mi ha illuso e poi deluso Mi sono illuso di travare un gioco diverso dal solito e coinvolgente, ma poi ho scoperto che si trattava soltanto di uno sparatutto, torse un poco elaborato, ma sempre tale.

Gabrio Secco



Genere: Simulazione di guida Casa: Mindscape Sviluppatore: Cryo

Richiede come minimo un 486 DX2 66MHz, 8 MB di Ram, 25 MB di spazio libero su Hard Disk, CD-Rom a doppia velocità, ma la cosa interessante è che il gioco gira liberatema bene anche in alta risoluzione con questa configurazione.

S .	Minuti	Ore	Giorni	Settiman	Mesi	Anni	
	T				_	_	5
	1	_					4
]						3 2
	1				_		2
	J					Ц	1

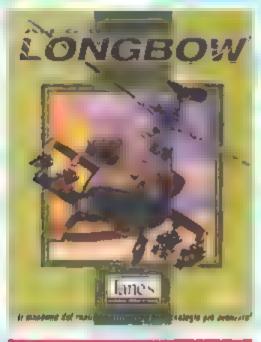






ASTROCOMPUTER

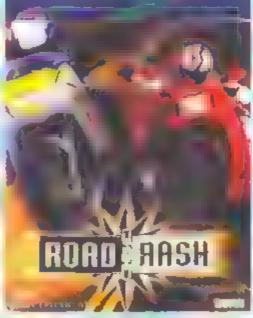
è atterrato sul pianeta dei videogiochi per PC CD-Rom e vi presenta delle novità favolose...



























MEDIC FOR SPINIO EDITION: 809,000 **DLYMPIC GAMES** 99.900 **OUTDOORS BASS 96 T. PGA EUROPEAN TOUR** 99.000 99,000 PRO PINBALL 99.900 **ROAD RASH** SOME CO 85.900 STORM 119.000 TIME GATE TELEF. TOSHINDEN 79.000 VIRTUA FIGHTER 89.000 WAR CRAFT 2 89.900 WING COMMANDER 4 99.900 **ACCESSORI**





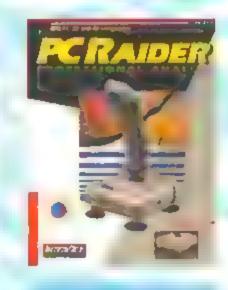
L 89.000

39.900 **JOYSTICK PC RAIDER** 26.000 JOYSTICK PC MISSION JOYPAD PC PROPAD 4 45.DOO CLOCHE F-16 COMBATSTICK 159.000

39,900

L. 105,900











L. 39.900

L. 39.900

L. 159.000

L. 26.000

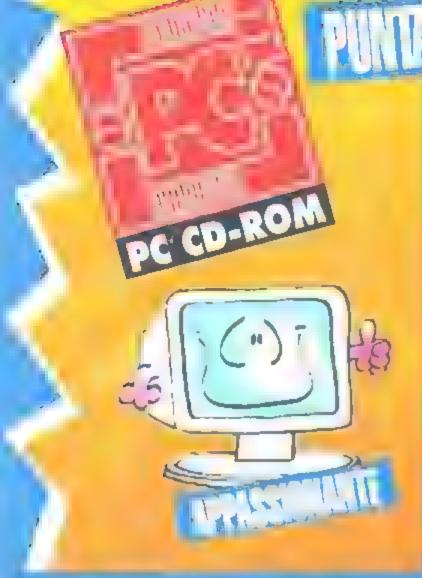
L. 45.000

VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI • ARRIVI SETTIMANALI TUTTO IL MONDO • CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÀ

A VETURIA, 58 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

STO ASSORTIMENTO CONSOLLE. GIOCHI E ACCESSORI VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA

PINTELLIC PROVE SU SCHERMO





Lapa in pastininin mad dispotation ight

or gradin dan in francia formation formation

or the secretary of the second or the sec







nessuno sa più cosa siano Babbo

Natale, i folletti e k

dall'ultima volta che vostra madre vi ha raccontato una bella favola o vi ha cucinato un

fregare di meno di Hansel e Gretel, di Cappuccetto Rosso e della Rona e del Buell Però vi piacerebbe trovare il pentolone pieno

dolby surround per giocare at meglio i voetri piochiaduro!

avventura con la quale riscoprire le potenzialità

mondi che hanno sumpre popolato i vostri rogni, andando alla caccia della bella Silvia da salvare? Niente, vera e allora lasciamoci

mondo di Fable, l'ultima esempio di punta e

Transiti



alle mamme? Va bé, la favola ve la racconto io.... Nacqui in una grotta umida circondato da

regnovano incontrastate nel villoggio di Balkhane, un giorno un tale si è messa

regnanti, l'untrappo, doto che questi cinqui personaggi non erano politici, questo piano è andato a forsi benedire e i regnanti, sinceramente un po' alterati, hanno deciso di

di questi lurbacchioni si è dato alla macchia



mentre gli altri con mandati governare in bestin mando delle l'azzen sind i Helle landi Ol Misse delle Wetlands e della Land Of Shadow. Per ampletare il soppresaglia regnanti henna offidato questi denioni squattre giorelli che garantivono la bella vita alla gente di Balkhane... così si dovette pensare alla finanzione per mollevare il passe soutre sto focendo un po' di confusione.

E SIOCO gicielli dai quattro mondi de Balkhanes, # vuoi unire a me Che sei tuori, io affrantare que quattro brutti cosi, ma arrangiati Questo è cià che probabilmente è stato risposto a Quickthorpe il personaggio chu dovrete interpretaru

r quando

richiesta

un oo' di

aluio di

SUOI

hai

compaesani per risolvere QUESTO. missione In definitiva siomo completamente isali con noil istessi e con la consapevolezza idi dover scorrozzane ini lungo ed in largo per quattro mondi offrontando. un'infinità dil pericoli el risolvendo una minade di enigmi. Bello vero

MOCO CHE MOVILA MOVILA CHE TROVI

un punta e dicca? Silenzio intedeli! Tre kono ki caratteristiche principali che



rendono un punta e dicos diverso e l

la grafica; e) la possibilità di interagire con l'ambiente circostante inon consideriama

degna, facile da utilizzare ed immediato nella sua comprensione. Ma andiamo con ordine. La storia il ve l'ho già raccontata,

arms became all would be seen.

rable presenta una splendida grafica in alto risoluzione che realizza al meglio tutti i natiri

and be before the resp. as of

personaggi si diffrancana ecaszionali otogrammi che appaione quando il nostro Quiddhorpe si ferma a parlare con qualche viandante incontrate per la strada. Assoluto punto di forza di Fable nei contronti di qualsioni altro punto e dices in commercio,







Potenza grafica da farvi schizzare gli occhi dalle orbite!



creative 3D Blaster. Questo

mivame sui mercato moiti aiti

nonipossono darvi

Estipensate che es montano dife un occanata al rivie o futuriammient Alcade in Crentive Zone' carve che in cere che se ne un cre che se ne un cre e dassero.

230x1624; Rumero massimo di colora 635 millon





Sound Blaster 32 PnP: un suono così vero che può salvarvi la vita



Con la nuova Sound Blaster 32 PnP i suoni vi circondano da ogni lato e sono così reali che potete sentire i vostri avversari quando si avvicinano alle spalle e ricaricano il fucile. Ma poi a farli fuori dovete pensarci voi La nuova scheda Sound Blaster 32 PnP è la soluzione ideale per i giochi più sofisticati e le applicazioni che richiedono la massima fedeltà sonora. Finalmente la sintesi Wave-Table professionale diventa disponibile a un prezzo decisamente abbordabile: gli effetti sonori memorizzati

nella Sound Blaster 32 PnP, la resa assolutamente fedele degli strumenti e la tecnologia 3D Stereo Enhancement di Creative Labs trasformano qualsiasi videogame in un esperienza così reale da mettere i brividi. Sound Blaster 32 PnP è predisposta per supportare le tecnologie. SoundFont e 3D Positional Audio, e si può espandere semplicemente aggiungendo dei moduli SIMM standard: potete aggiungere fino a

per creare le vostre librene sonore

personalizzate.

28 MB di memona

E naturalmente la scheda

è Plug and Play, dispone di interfaccia CD-ROM IDE e funziona perfettamente con Windows 95, Windows 3.1 e MS-DOS Inoltre Sound Blaster 32 PnP dispone anche di una noca dotazione software, che comprende tra l'altro gli speciali programmi per Internet, Microsott Internet Explorer, RealAudio Player e WebPhone che consente di telefonare in tutto il mondo attraverso la rete. E se volete completare il vostro sistema multimediale, non dimenticate il Blaster CD 8x e gli speaker Sound Blaster. il modo più semplice e conveniente per rivoluzionare il modo di

giocare con il vostro PC

Sentite Sound Blaster 32 PnP, e scoprite cosa vi stavate perdendo





Se vi chiedessero a cosa preferite giocare tra USINF e Descent 2 voi cosa rispondereste? Behigrazie alla Telstar oggi potrete rispondere 'Starfighter 3000', il gioco che risolve i dilemmi di questo genere!

a Telstar ci vuole proprio male! In un momento come questo in cu i media e i benpensanti si scatenano contro di noi e i nostri cari videgames sastenendo che detti arnesi sono fin troppo pericolosi per le nostre povere menti instabili, infatti, detta software house ha creduto apportuno di proporci un giochino come questo, uno sparatutto totale di quelli che ti fanno diventare

volo e distruzione mai costruito nella storia, anzi

IL GIDEO

La caratteristica fondamentole del gioco, comunque, è proprio quella di permetterci ogni tipo di Ovviamente questo non è possibile, però serve a darvi l'idea di quanto sia malvagio questo Starfighter 3000. A nostra disposizione, ovviamente, non abbiamo soltanto i cannoni laser - che per nostra fortuna non si esauriscono mai - ma anche uno serie di armi ben più

potenti che ci aiuteranno nella nostra corsa alla distruzione E così missili terra-aria, terra-terra, aria-aria, aria-terra, ammammata-appappata ed altre diavolerie varie si sprecano nel nostro arsenale. Attenzione, però, perché a parte i laser, tutte queste armi sono limitate e necessitano di una ricarica. Fortunatamente la nostra

distruzione, compresa quella del campo stesso di gioco. Eh sì, cari miei, perché con questo arnese, una volta saliti a bordo di uno degli aerei similspaziali che abbiamo a disposizione, potremo scatenarci nella completa distruzione di tutto quanto incontreremo sulla nostra strada, case, palazzi, acquedotti, missili, montagne.... montagne? Sì, anche le montagne o il suolo

stesso. Per assurdo, partendo da una grande altezza e sparondo all'impazzato sempre sullo stesso punto della superficie terrestre, potremmo addirittura scavare una specie di galleria che si apre dalla parte opposta della Terra! azione demolitiva ci
permetterà di prendere dei simpatici
oggetti geometrici che ci torneranno
utili nel conseguire ricariche di scudi
e di armi. Se il gioco finisse qui,
tuttavia, credo che molti di voi
griderebbero allo scandalo, perché
non sarebbe talmente limitato da far



totalmente rincitrullito. Ragazzi, non c'è Doom, Descent o altro che tenga di fronte a Starfighter 3000!! Non sto scherzando, ma ovviamente questa non è un'affermazione che automaticamente elevi Starfighter 3000 al ruolo di miglior gioco di



È troppo divertente buttare giù un'intera montagna, anche con un computer non troppo costoso

impallidire anche il buon vecchio Pac Man. E invece la Telstar ha pensato bene di far lavorare anche le nostre menti, proponendoci una serie di missioni sempre più complicate da portare a termine e sempre diverse nella loro natura. E allora ecco che in alcuni casi saremo effettivamente chiamati a far piazza pulita di mari e monti, ma in altre dovremo semplicemente far pratica delle nostre tecniche di volo più particolareggiate o delle mappe di gioco che dovremo affrontare. Magari anche un attracco in volo negli hangar della nostra nave ammiraglia potrebbe non essere un'esperienza da buttar via; e infatti tra le tante missioni a disposizione potremo ritrovarci anche invischiati in un volo di precisione dalle difficoltà esagerate. C'è un po' di tutto, insomma, ma la caratteristica fondamentale di Starfighter 3000 rimane pur sempre quella della devastazione e infatti, qualsiasi

missione
ci toccherà
affrontare,
dovremo
stare attenti a
demolire tutte le
cose che ci saranno indicate nel
briefing che aprirà ogni nuova
avventura, pena la perpetua
navigazione tra gli spazi celesti.

DATI TECNICI:

Finita la descrizione del gioco da un punto di vista prettamente ludico, possiamo ora gettarci nello skanning tecnico. Innanzi tutto, come potete vedere dalle fotografie che accompagnano queste pagine, abbiamo la possibilità di settare il nostro gioco in due sistemi a seconda della potenza della nostra macchina. E' da sottolineare l'immenso godimento che ho provato nel constatare che pur con la completa texturizzazione delle varie parti del piano di gioco,

Al più dovremo sopportare una velocità di sparo - soprattutto per quanto concerne i cannoni laser - un po' ridotta e a volte scattante, ma per il resto tutto funziona senza grossi problemi...

YYeeess! La cosa, tra l'altra, ci fa pensare che settando
Starfighter
3000 con una configurazione

a bassa

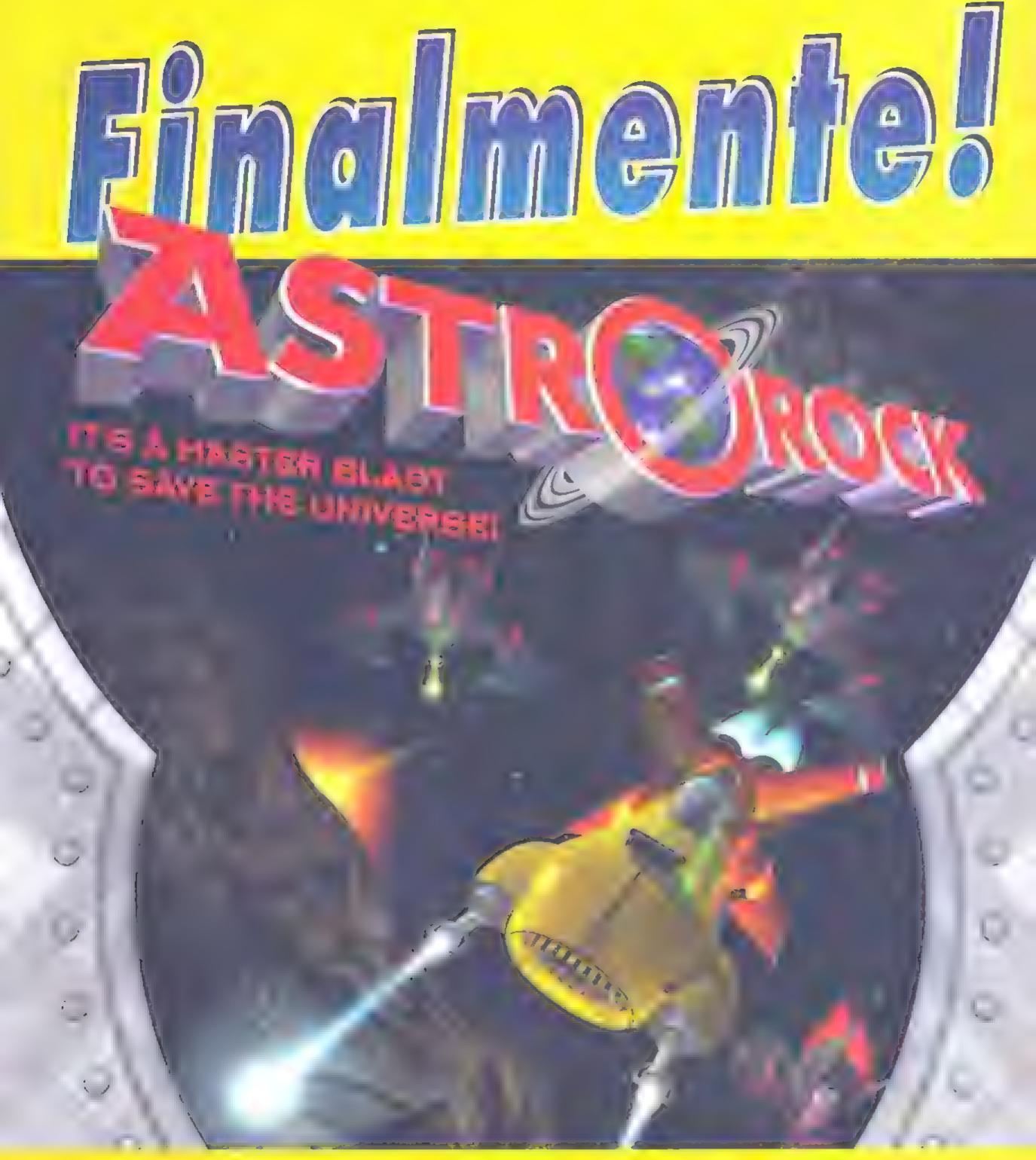
risoluzione
sia possibile
giocare,
divertirsi e
demolire anche su di un
residuato della prima
guerra mondiale
come un 486 con un
microprocessore più
lento dei 66Mhz, ma lasciamo
perdere.

COMANDI E AUDIO

Diciamo ora qualcosa anche sui comandi di gioco. Partiamo con la considerazione che Starfighter 3000,

Starfighter 3000 giro alla perfezione con grande fluidità anche sul miserevole 486/66.

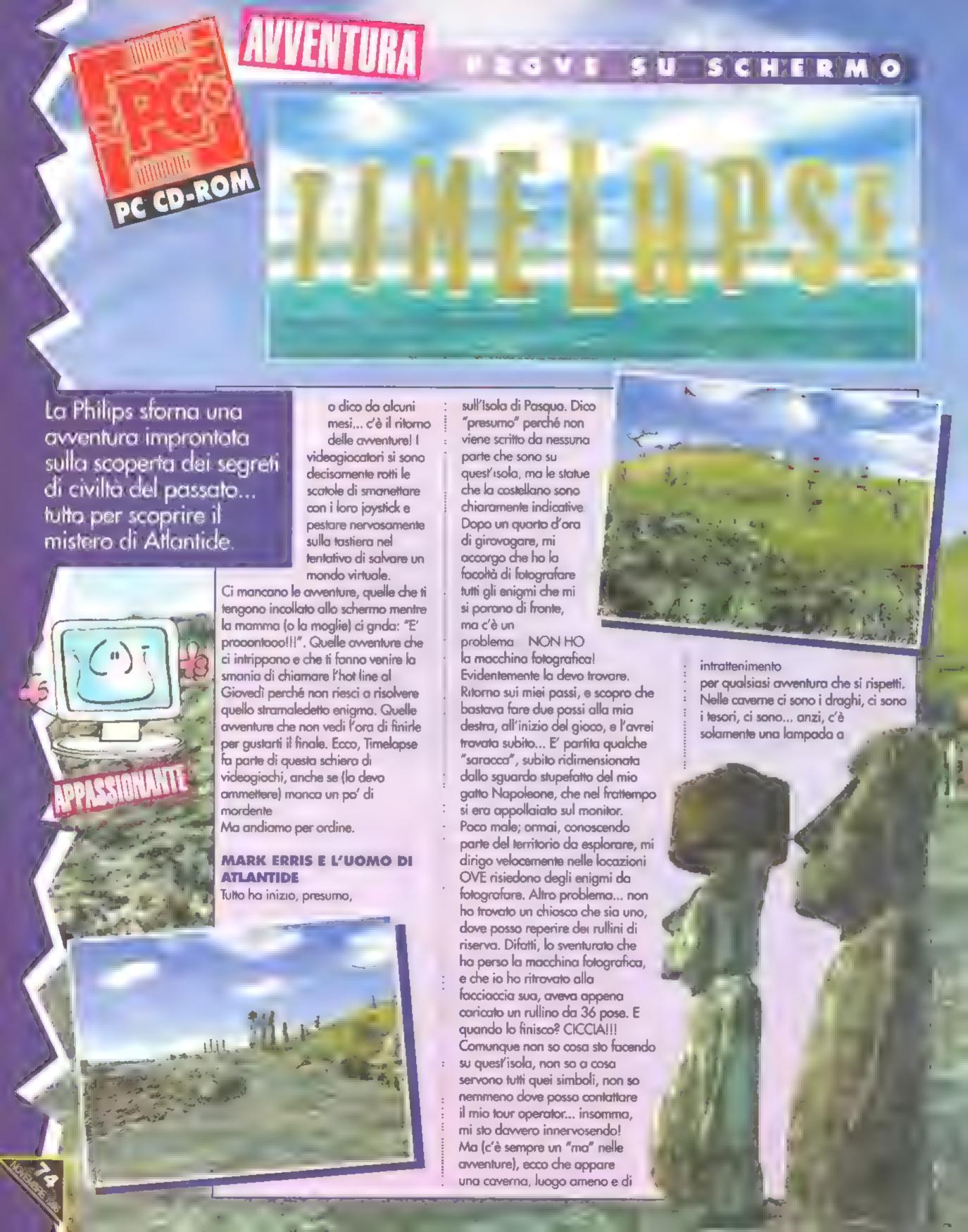




ASTROROCK è disponibile presso tutti i migliori rivenditori. L. 69.000 con istruzioni in italiano!



FINSON srl - Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY) Tel (02) 66987036 r.a - Fax (02) 66987027 r.a http://www.finson.com - E-mail_finson@finson.it





Sarà un inverno molfo



CLUB 21

La protagonista di CLUB 21, Tara, ti guidera in un mondo virtuale dove potrai giocare a Black Jack e assistere a eccezionali striptease nei locali più in voga della tua città.

Quindi siediti, fai la tua puntata e stal a vedere cosa succede quando si vince a Club 21

> L. 79.000 versione italiana

ALLEY CATS

Benvenuto al Twin Peeks Bowi-O-Rama, dove i vestiti cadono come birilli.

cloca e fai strike con le più ele ganti giocatrici di bowling. Divertiti con Candy la bionda esplosiva Rachei la smaliziata ed Elizabeth la professoressa

L. 79.000

Disponibili presso i migliori rivenditori!

PANDORA'S POKER PALACE

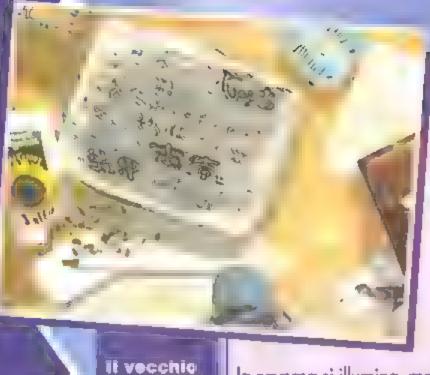
Gioca un poker differente con Pandora's Poker Palace. Stella Stevens ti intratterrà nel suo stupendo Casino, dove potral giocare a poker contro le più belle e abili ragazze. Devi essere molto bravo per vincere, ma ne vale la penal

L. 79.000

CAST (00/fore esc., 5 vn per, Italia)



FINSON srl - Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
http://www.finson.com - E-mail. finson@finson.it



trucco del

Collins Gos Lantern

petrolio.
ETTEPAREVA
se diventavo
milionario!!!
Seguendo le
istruzioni
(non è mai
stato così
difficile!!!),
accendo la
lampada, e
magicamente

la caverna si illumina, mostrandomi tutto ciò che non mi sarei mai aspettato di trovare: un pietrone che, al mio tocco,

trasformarsi in buffe maschere antiche...
Ecco, questa è l'ambientazione di Timelapse, il nuovissimo adventure siglato Philips.

WWA MILANS DA HIRE

Il titoletto non c'entra nulla col gioco, dato che non si sfiora nemmeno col pensiero la Lombardia. Ciò non toglie

che, essendo il caporedattore di questa fantómatica rivista, posso scrivere quello che voglio! Dopo una gustosa animazione di presentazione, rigorosamente effettuata da una workstation Silicon Graphics,

veniamo immersi nel gioco, interamente sviluppato in soggettiva. Possiamo muoverci nell'ambiente ludico solamente nelle quattro direzioni cardinali principali (Nord, Sud, Est e Ovest), e possiamo percorrere dei percorsi "guidati", che talvolta impediscono una libera circolazione. Ad esempio, se percorriamo un sentiero, spesso patremo andare solo in avanti e indietro. Capitoco? Il realismo è davvero impressionante, dato che sono stati riprodotti fedelmente i disegni indigeni

dell'epoca, i temi musicali, gli effetti sonori e la conformazione geografica. Ma la caratteristica di questa avventura sono di sicuro gli enigmi, complessi rompicapi tipici degli ambienti e delle

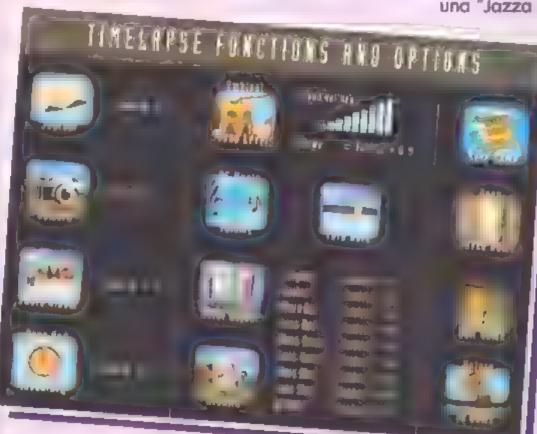
DULCIS IN FUNDO...

Agli amanti delle avventure non può assolutamente mancare questo titolo, così ricco di difficoltà, di enigmi... ehm... quasi quasi non ve lo consiglio, altrimenti il Dott. Kernal mi manderà una "Jazza lapidatoria" per le

vostre chiamate di aiuto alla hot line!!! Scherzi a parte, è da giocare, è da provare. Forse all'inizio avrete un certo senso di "ribrezzo", data lo entezza de gioco, ma non appena comincerete a mettere insieme i tasselli degli enigmi, sono

sicuro che non potrete fare a meno di giocarlo fino a risolverlo. El SAA PEITAA!

Luca Monticelli



culture proposte nel gioco. I mondi percorribili sono cinque, tutti tridimensionali e a schermo intero, fotorealistici, e le panoramiche sono a 360 gradi. Si possono visitare l'antico

Egitto, l'America del Sud (dai Maya al Colorado), il misterioso Ansazi e le gigantesche statue dell'Isola di Pasqua. Ciascuna civiltà svelerà dei segreti che porteranno alla località successiva. Ma bisogna avanzare con cautela... c'è qualcuno che ci osserva e ci circondano gli echi della presenza di un essere immateriale. La sola guida che inizialmente avremo per le mani sono gli appunti di un professore disperso e che dovremo ritrovare Dovremo fare ricorso a tutta la nostra intelligenza, all'intuizione e al giudizio morale per avvicinarci ad Atlantis, la destinazione finale. E' in questo luogo che scopriremo la favolosa verità della mitica città, mai rivelata ad

anima viva.

Genere: Avventura Casa: Philips Sviluppatore: Interno Il gioco richiede Microsoft Windows 3.1 o -3450 87 sup., processore 486 DX2/66 o sup., 8 MB dl ____ RAM o sup., CD-ROM 4x, A scheda grafica SVGA e QI monitor a colori o sup... o sup... o sup. FK RAPPORTO QUALITA /PREZZO











I Cd-Rom interattivi per adulti più venduti al mondo!

Per Computer MS-DOS compatibili e Macintosh Vietata la vendita ai minori di 18 anni



Si, inviatemi il catalogo gratuito aggiornato dei prodotti VIVID!

NOME E COGNOME	<u>.</u>
NDIRIZZO	
сітта	C.A.P
ETÀ PROFESSIONE	TEL
Da inviersi a: Finson sri - Via Montepulciano, 15 · 20124 Milano	K 11/96

Puoi trovare i titoli Vivid presso:

ALESSANDRIA (Casale Monferrato SYNTEMA Via Subrero 13
 AN ANA - COMPUTER UNION Via De Gaspen ...2

 ASTI COMPUTER I^a Corse F Cavallotte 26 ASTE BETTA ETTORE Via Secondo Pia 8

 BART COMPLTER DISCOUNT - Via Caprazza 128 BARI METRO LEVANTE Vir La Roteita gona industriate
 BARI AOBIN MANISTORE Via Americoja, 70

BART AOBIS MICROS OMPCTER: Via Piave 128

BIELLA HORBYLAND Via Bertodanio 1
 BIELLA (Verrone) SOFTWARE SERVICE Strada Trossi 10

 BOLOGNA CSS COMPUTER
Via M. Monroe c/o "Shop Ville Gran Reno
 BOLOGNA Implai VIRTUAL SHOP Via A. Costa R/A BOLOGNA Toscanella di Dozzni DYNAMIN COMPLETER.

Via I Maggio 14/16

BOLZANO METRO DOLOMITI Via Volta 8

BRESI TA (Roncadelle) MINEL Via E Maile; 37/39 c/o The Rondinelle BRESCIA (Royalo) VOHIS MICROCOMPUTER Vinic C Bataste 3 CATANZARO Catanzaro Lado) VOBIS MICROCOMPLTER Vinne

COSENZA (Rende CONNOT POINT Via Vintorio Altien PG

CREMUNA MELIABITE 6 Via Massarotti 9
 CREMUNA (Casalmaggiore) COMPLITER TIME Via Bedaschi IX
 CUNEO COMPLITER UNION Piazza Europa 9

 CUNEO LEFETTRONICA Corso Roma 24 CUNEO ROSSI COMPUTER Corso Nizza 42

 CUNEO Saluzzo) COMPLITERLAND Via Mazzini 30/32
 CUNEO Savignano) L'ELETTRONICA - Corso Roma 34 FERRARA ELECTRONIC TECHNOLOGY Plas storgio 3
 FOGGIA INFOCAB Viole Colombo 144

FORLL COMPUTER VIDEO CENTER: Via Campo di Marte 122
 FORLL INFOCENTER SOL, ZIONI INFORMATICHE

 FROSINONE Cassaroi PROFESSIONAL SOFTWARE Via G. Di Biasio I

 GORyZiA Monfalcone) - ARMONIA COMPUTERS: Via Valentinis s/C L AQUILA (Avezzano) PIFMME Via Amendola 75

 LECCE LINEA UFFICIO Via B. Mazzareta 31.
 M. LANO COMPUTER DISCOUNT Piazza Cadoma IJ. M LANO COMPUTER DISCOUNT Prazza Cloude 3 M. LANO COMPUTER DISCOUNT: Via Padova 26

MILANO COMPUTER UNION Via Maestr Campioness 25
 MILANO COMPUTER UNION Via S. Caldino 5

 SCLANO PHOTO DISCOUNT Prazza De Angeli 3. - M.I.ANO Cesano Boscone) PENATI Viale Isonas 29

M.LANO Corbetta) PFNATI Via Sunone 49/D

 M LANO Pero) - AEL Via Oloma 30
 M LANO Trezzo oulf'Adda. PL INFORMA Via V Veneto 35 M.LANO, Vimodrones, MINTER BLT. Strada Paduna Superiore 292.

 MODENA COMPLETER DINCOLNT - Via Emilia Ovest 234 MODENA FERRARI GIOVANNI COMPLETER Via C. Barbier 30 MODENA (Vignola) TELOS LIBRI & MUSICA Via Caserune 630

 NAPOLI COMPUTER HOUSE Via Bosco di Capodiminate 72/A NAPOLI 10C Vine Augusto 138

 NAPOLE TOP MEDIA SERVICE: Via Miroballo al Pendino 14. NAPOLI (Torre Annunziata DAFNESS/TEMI Con Uniberio 13)
 NAPOLI (Vico Equense) COMPUTERLANDIA - Via Nicotera 58

 NAPOLI YOHIS MICROCOMPLIER. Centro Direz (som E4 Pal Fodin) NOVARA PENATI Via Monter 29.

PADOVA COMPUMANIA VIAC Leoni 32
 PADOVA COMPUTERNACE Viane Venezia 6 (c/o Gione)

 PALKAA GENESI Vac Morgagus 6. · PAJRANA NAK O Pia za Ezemitani I

PARMA COMPLIER DISCOUNT Vin Trento I/D
PARMA WENT INFORMATICA Vin Fram 36
PAVIA (Vigevano) PENATI Via delle industrie 321
PIERUGIA Cina di Caste 107. WARE Vin Carroli
PIESARO MEDIA SHOP Via Lunza 42
PIESARO MEDIA SHOP Via Lunza 42
PIESARO MEDIA SHOP Via Lunza 43
PIESARONIE ADMANDA CANADI EL RE Mana Carrollette.

PORDENONE ARMONIA COMPUTERS Vinte Origoteta 22/A
RAVENNA COMPUTER SYSTEM Via Rubicone 185
REOGIO CALABRIA Painto PAOI O GUERRA. Vie R membranze 3

RIM NT COMPUTER DISCOUNT Via XX Settembre ROMA COMPUTER DISCOUNT Via Anastasio 31 startito
 ROMA COMPUTER UNION Via Casona 20.

 SALERNO (Buttipaglia) ELECTRONIC SYSTEMS TORINO ALEX COMPUTER Via Tripoti 179/B TORINO COMPLIFIR UNION Via Outs: 4/l.

 TORINO COMPUTER UNION Via Valperga Caluso 18 TORINO EVOLUZIONE COMPUTERS & GAMES Cervo Francia a bioC

TURINO G.L.M TRADING Piazza Dema 2 3 m 2 1 iRINO INTERDATA Como Verce ii 429 TORINO MAGLIOLA Via N Porpora I

. TOR NO START COMPLETER Vio Fide 21/B TORANO (Grughasco) ALEX COMPUTER Via Crea (Lefe Le Gru FRENTO ELETTROCASA Via del Commercio 6. TRENTO ROVERETO EXPERT. Via Goccia d'Om 13.

 TREVISO MIDIMEDIA Prazzate Pisatin 10 TREVISO (Castelfranco Veneto) VIRTEK - Borgo Treviso 31

 TRE VISO (Castel rance Veneto) ZFROBYTE Via V Veneto II TREVISO (Susegara) ARMONIA COMPUTERS Via Conegliano 33 UDINE ARMONIA COMPUTERS: Via Roma 47.

 UDINE (Torreano di Martigrateco) MIXEL Via Cotomificio 22 d/o "Citta Fiera

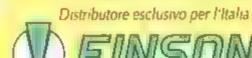
 VENEZIA MA RO. Via Dante dollA VENEZIA (Marcon) MIXEL Via E. Mutter 1/8 c/o "Vanccenter VERONA MEGABLITE 3 Via XX Setiembre 18

 VERONA ME IRO ADIGE. Via Tomcelli VERONA (Lugagnano di Sona) MIXEL do "La Grande Mela VERONA (Villafranca COMPLTERS PROGRAM Via Nine Bixto 100

VICENZA COMPUTER DISCOUNT Via Monte Grappo 22
 VICENZA COMPUTER SACE S.S. 11 Padova sup. 60 c/o "Palfadio

 VICENZA MEGABYTE 5 Contrà Mure Porto Nuova 26/28 VICENZA (Torre di Quartesolo) MIXEL - Viu Pala 20 c/o "Le Piramidi

 SERRAVALLE REPUBBLICA DI SAN MARINO ELECTRONICS S.A. Via 5 Febbraio



Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY) Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a. http://www.finson.com - E-mail: finson@finson.it



che si sprecano per i più esibizionisti, insomma un cocktail di ingredienti che già

essendo comunque uno dei migliori giochi per questo sistemo, risente

ancora di qualche rallentamento piuttosto fastidioso durante le corse, brevissimo ma comunque percettibile. Naturalmente la compatibilità con Winny 95 non basterebbe certo a farsi meritare il nome di "special edition", quindi analizziamo subito le novità. Subito dopo avere eseguito l'installazione, cominciando a giocare ci si accorge subito di una differenza: vi verrà chiesto se intendete giocare da soli o con altri sfidanti

umani, ma oltre al solito Modem game, che permette sfide telefoniche o, utilizzando l'opzione "direct link", con collegamento seriale, è qui aggiunta la modalità "network game" (non disponibile naturalmente se lo state facendo girare sotto MS-DOS). I due tipi di connessione disponibili sono WinSock TCP e IPX. In questo modo si potranno organizzare mega-corse fino a otto giocatori contemporaneamente. Navigando all'interno del programma poi, ci accorgiamo che anche l'impostazione delle opzioni è cambiata leggermente. E girando tra le piste disponibili ecco la novità più gustosa. Ce ne sono due nuove di pacca pronte a testare la vostra abilità. Entrambe consistono in un

circuito di tre miglia, da compiersi in sei giri. La prima, Burnt Sienna, è ambientata in un caratteristico paesaggio stile vecchio West, con tanto di miniera d'oro. Non sarà molto facile tentare di non dovervi rifare le fiancate per colpa di quei maledettissimi cactus. L'altra è la Transtropolis, un circuito "cittadino"

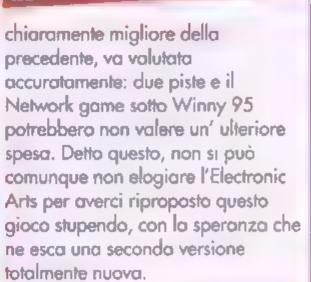
grazie al quale penetrerete
all'interno di una specie di fonderia
e nel quale potrete eseguire un salto
mozzafiato con la vostra
quattroruote seguito, molto
probabilmente, do uno schianto

micidiale, visto che, non appena le gomme toccheranno terra, vi troverete davanti una curva strettissima a destra. Un'altra novità piuttosto gradita è la presenza di una minimappa nella parte in basso a destra dello schermo, che vi permetterà di controllare in ogni momento la vostra posizione e quella degli altri concorrenti. Per il resto il gioco non offre altre novità. Le vetture a disposizione sono le solite otto (Porsche 911 Carrera, Chevrolet Corvette ZR-1, Dodge Viper RT-10, Ferrari 512 TR, Lamborghini Diablo VT, Mazda RX-7, Acura NSX, Toyota Supra, Fiat Tipo... scherzavo) e anche le altre sei piste sono le stesse. Questo non può che farvi fare una pausa di riflessione: se non possedete la precedente versione di



NFS, allora non c'è tempo da perdere, correte pure ad acquistare il gioco di guida per antonomasia Se invece non ve l'eravate fatta sfuggire, francamente penso che l'acquisto di questa versione, pur se





Gabrio Secco

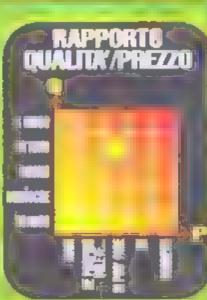
Genere: Simulatore di corse Casa: Electronic Arts Sviluppatore: Road & Track

PC CD-ROM

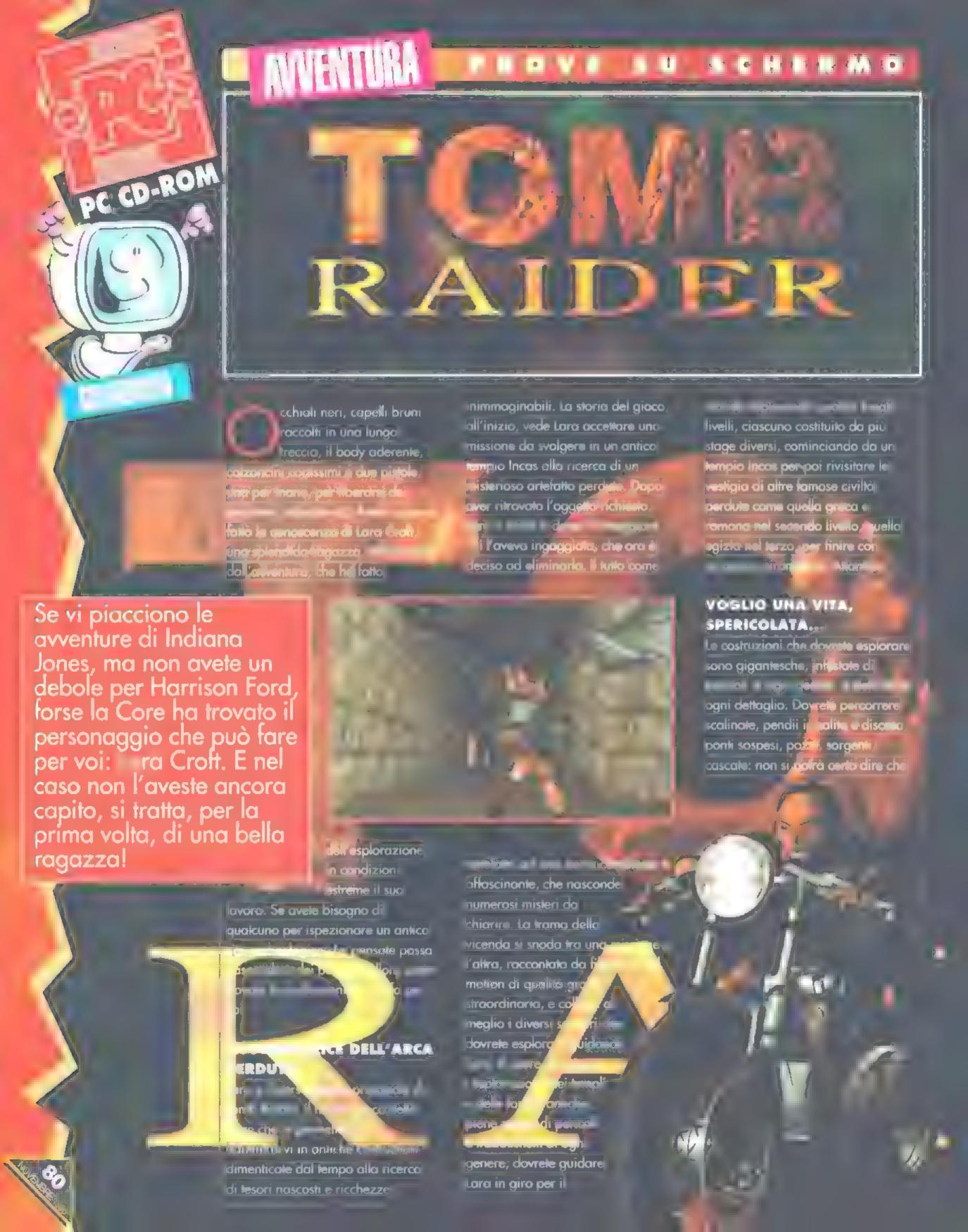
La configurazione minima richiesta è un Pentium 75, 8 MB (MS-DOS) o 12 MB (Windows 95), CD-ROM 2X con almeno 300 K/s di transfer e meno di 400 ms di accesso. E' però consigliato un P100, 16 MB, CD-ROM 4X e almeno 50 mega liberi su hard disk.

















CON NOTIZIE IN TEMPO REALE, INFORMAZIONI
SU CONCERTI, TOUR E PESTIVAL, EDICOLA ELETTRONICA,
E CLASSIFICHE, VENDITE IN LINEA, LINK E ... VISITALO!

LANGUE 1220.

http://www.rockol.it

e-mail: rocko@rockol.i





(CTC) 40069 Zola Predosa (Bo) Via Piemonte 7/1 Tel (051) 5167711 - Fax (051) 753418



transenne da lavori stradali, staccionate, tende da compeggio autocami e automobili, čarletoni pubblicitori, ruolones, segnali itradații e altre encora. Ciascune di questi elementi «non si limita e fore capolino ai bordi della pista; e meglio, probabilmente rimarrebbi pure dov'è, ma la sproporzionata mole del vostro mezzo, assieme allo sua non facilissima tenuta di strada, rendono questi oggetti, per cos ire volanti. Il piacere di stondare una transenna dei lavori in carsa, o di abbattere un cartellone posto sul gomito di una curva, è qualcasa che a parale non ri può descrivere. Sempre per quanto riguarda la

grafica degli ambienti, è stato latto un gran lavoro sulla planimetria dei traccioti, i percorsi che vi troveretti ad affrontare saranno sempri all'altezza della vostra auto. Porterete il vostro mostro meccanico per salite impossibili, ponti interrotti, deviazioni improvvise e fiumi in piena. Dovrete essere pronti ad affrontare ogni genere di asperimore pietraie, laghi di lava, salti mozzofiato e quant'altro la menti allucinata di chi ha progettato il percorsi è riuscito a inventarsi.

del Texture Mapping sia imbienti sia degli elementi idi è più che soddisfacente. La buona scelta delle "palette dei colori", assieme ad alcuni effetti come la presenza di ombre e di

acevole e credibile. I lettacilio del gioco è

Ostacoli e

ci rendono

auverami.

la vita

inutile però farci illusioni: Monster fruck Madness è un titolo che, per funzionare come Dia comanda, hal

ure. La risoluzione minima del

quella intermedia dà buoni risultati su Pentium 133. Non parliamo poi dell'alta risoluzione, che richiede comente una frequenza di Clock di almene 166Mhz. Certo, per guadagnare velocità si possono

dei gioco risultano superflui, come livello di dettaglio delle Texture sul terreno, le ombre, il numero di plementi mobili sul percorso ecc.

roppresenta il cielo, per esempio, :

perdere troppo in resa grafica. La visuali del gioco sono molteplici e risultano un ulteriore punto di forza di questo prodotto. Oltre alle classiche visuali dal cruscotto e a pieno schermo, sono presenti altre

tempo giocabili. Per godervi in tutto il suo splendore la vista della voetra auto potrete scegliere la visuale esterna ravvicinata; se invece vi interessa tenere sotto controllo i

quella ill'alto fanno al caso vostro.

Altri punti di vista lungo i circuiti
permetiono una completa visiona
della gara, ina naturalmente queste
visuali rendono improponibile
qualsiasi tentativo di controllo del
mezzo. In Monster Truck Modness e
possibile partecipare a diversi
competizioni. Ottre alle classiche
gare sui tracciati di media
grandezza, potrete partecipare a
tre rally che il gioco propone. In

complessa: l'ambiente cambia in continuazione rendendo ku shida sempre stimolante.
Ultima possibilità è data dalle esibizioni. In queste para dovrete percorrere dei tratti di strada porticolarmente disastrati nel minor tempo possibile: qui

l'assolute controlle del mezzo el loridamentale per ottenere buoni risultati. E' anche possibile miscelare le diverse gare in un'unica competizione. L'opzione lorneo permette inoltre di "customizzare" a proprio piacimento le stide Ira gli altri innument voli aptional, il aioco wede la po di giocore via modern a in nete

o in rete L'audio del gioco non è niente di



Le molteplici visuali esterne offrono al gioco un essicurato.

crebbe da dire riguardo a questo prodotto di casa Microsoft; purtroppo lo spazio a me concesso e quasi terminato, La grande varietà di tracciati e di situazioni di gioco, l'attima simulazione e la bellissima grafica la rendona un poco entusiasmanto,

Francesco Pepe



MONSTER TRUCK MADNESS



Genere: Sanchtore di corsa Casa: Microsoft Sviluppatore, l'itemo

PC CD-ROM

Il gioco vuole Windows 95. Il processore minimo per giocare e un Pentium 60 con 8 Mb di RAM, anche se e consigliabile averne almeno 12. Il gioco e controllabile attraverso il mouse, la tastiera, e una vastissima gamma di joystick e joypad, compresi volante e pedaliera.



Minuti Ore Grorni Settimane Mesi Anni	RAPPORTS QUALITA /PREZZO
5 4 3 2	





di installare

spara-palli

possibilità di gioco sono molta; intendo dire

che potrete per esempio scegliere

computer, contro un amico, in doppio insieme al vostro amico

contro il computer e così vic.

kasti, per muovere il vostra

questo punto, visto che nel manuale è contemplata la

possibilità di ridefinire i tasti

la meglio e non riuscirere a

controllo ingaggerete una lotta bonda con i vari menu

rassegnatevi pure, i menu avranno

giocatore, che non si capisce assolutamente quali siano; a

macelleria di Vio Tadino?

TOOL

si chiama come chi di solito mi

ende la soppressata calabra.

importante è divertirsi con un bel

idelinire un bei niente (ic personalmente non ce l'ho fatta!)

SECONDO SET

Trees

Purtroppo le pecche peggiori vengono fuori proprio quando s commicia a giocare, probabilmente il difetta peggiore statinel fatto che non si riesce mai veramente a decidere dove tirare la pallina vi assicuro che in oltre un'ora abbondante di prove non sono mai riuscito a tirare un lungolinea piuttosto chel incrociare con molto angolazione. Se non altro viene offerta la possibilità d diversi tipi di "colpi", quali palionetto, jil tiro veloce e lo imash; anche se tutto sommoto non si rivelano di grande utilità in quanto il cosiddetto tiro valoce non à così veloce da risultare risolutiva a il palfonetto è assolutamente controproducente vista che quando lo si esegue la pallina non s pingerà altre la linea di servizia e, poiché normalmente lo si esegui perché l'avversario è sotto rete, i



iarà che vi beccherate un bella rmash tra gli incisivi; Lunico mode che avrute per scegliere se tirare la pallina a destra piutosto che a sinistra sarà quello di tirare di diritto per tirarla UN PO' a sinistra, e di rovescio per firorio UN PO' a destra, in quanto i colo ereguiti saranno sempre un po'increciati, Scordatavi quindi: a vi travate alle carde car avversario che vi pressa sollo rute, di infilare un unissila

MATCH BALL

iungolinea alla tvanisevic

suoni e la musiche di questo giaco non sono male, eccetto uno tra gli spettotori c'è un moledetto che continua è tossire; quando lo tentirete per la prima volta vi

36711/2

7000

CHEST

piacevolmenie aproresi, and poi visto che tossirà con la frequenza di circa una volta egni quindici secondi vi lascerà indecisi se andare in farmacia a comprargli uno sciroppo oppure in ormerio d comprare un fucile a pompa per sparargli!!!

Alessandro Peretti

COMPLETE DAVIS CUP TENNIS



PC CD-RO

Per saltellare qua e là con la vostra fida racchettina vi basta un 486 DX2 66, un CD-ROM 2X, una scheda sonora qualsiasi e un bel po'di coraggio!

Genere: Sportivo Casa: Telstar Sviluppatore: Dome



K VOTO









SHADOMET CONFIT

Benvenuti alla ridente cittadina di Illsmouth, dove siete giunti per fotografare la cometa di Halley, nel suo passaggio vicinissimo alla Terra, che avverrà fra tre giorni. Peccato che di ridente a Illsmouth sia rimasto solo il ghigno dei cadaveri...

Al vostro arrivo cominciate a familiarizzare con il villaggio; concedetevi quindi il tempo per un breve giro turistico. In particolare non mancate di esaminare (hotkey: L, look) tutte le case. In questo modo comincerete a conoscere il nome di alcuni degli abitanti. Ogni volta che visitate una locazione, questa verrà inclusa sulla mappa (hotkey: M, map), in modo da poterla raggiungere direttamente, senza dover attraversare ogni volta tutte le locazioni intermedie. Prima di cominciare, ricordatevi che se restate bloccati in un punto dell'avventura potete sempre consultare il vostro logbook (hotkey: I, information) per cercare qualche aiuto, prima di gettarvi a capofitto su questa soluzione.

Nell'affascinante villaggio di Illsmouth vi capiterà di conoscere molta gente simpatica con cui parlare (hotkey: T, talk). Ricordatevi che alcuni dei vostri

interlocutori non sono precisamente dei gentiluomini (in realtà non sono neanche uomini), quindi attenti a non parlare troppo. Inoltre, quando



la conversazione si interrompe, cercate sempre di verificare se chi vi parla vi ha detto tutto, o se ha ancora qualche informazione da raccontarvi.

PRIMO GIORNO

Dopo essere sbarcati avvicinatevi ai due uomini che stanno

parlando accanto alla carrozza. Farete così la conoscenza del sindaco (Mr. Arlington) e di chi vi ospita (Dr. Cobble). Dopo una breve gita in carrozza arriverete di fronte a casa, parlate con l'uomo che vi aspetta (ugh!), quindi raggiungete la vostra stanza. Qui prendete il telegramma da sopra il tavolino e il libro in cima all'armadio; leggeteli entrambi e uscite. Quando arrivate vicini al cimitero, conoscerete Gloria Tilton, che vi accompagnerà al negozio del paese. Fate attenzione a non porre domande troppo indiscrete, limitatevi a chiederle come sta. Arrivati al negozio parlate con il gestore, Mr. Myer, e otterrete le lastre fotografiche. Andate all'edificio

rosso con la bandiera americana, che scoprirete essere il municipio, ed entrate. Esaminate la base della statua sullo sfondo e otterrete un prezioso indizio, poi procedete alla stanza successiva dove dovrete parlare con Tobias Jugg, l'archivista comunale che vi aiuterà in più di un'occasione. Parlate con lui (selezionando le frasi 1 e 2), esaminate il registro che sta alle

sue spalle,
poi
continuate a
parlare fino
a che non
avrete
scoperto chi
accompagnò
Lord
Boleskine 70
anni prima
nella sua



ricerca. Quando Jugg si allontana esaminate l'armadio e prendete la lente di ingrandimento.

Andate alla vecchia pescheria, ma il vecchio Hambleton non si rivelerà molto di aiuto, anche se scoprirete che il luogo che state cercando è nella foresta. Dirigetevi lì, quindi, e se passate vicino alla casa di Coldstone sbirciate dalla finestra, ma non restate troppo nei paraggi: è un tipo di cui non conviene fidarsi.

Perlustrate la foresta, e mentre girovagate, raccogliete tre rami e la liana. Per muoversi nella foresta non basta seguire le direzioni cardinali, quindi cercate di familiarizzare con i vari ambienti. Per tornare in paese

basta dirigersi sempre a destra. Andate a casa di Jugg (vi aveva invitati lui), e prima di cominciare a parlare

esaminate il fucile con la lente di ingrandimento. Tornate al vostro appartamento passando per la piazza centrale del paese, e troverete il sergente Baggs che inveisce su di un gruppo di zingari;

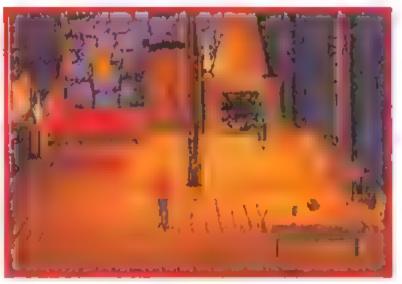
intervenite in loro

aiuto e vi sarete fatti dei nuovi amici, e anche un pericoloso nemico. Arrivati alla vostra stanza prendete l'alcool e il cotone dall'armadio, usateli uno con l'altro e strofinate il disegno di Boleskine che si trova nel baule (per farlo dovete prima appoggiarlo sul tavolo); in questo modo scoprirete un'antica mappa. Su di essa dovete segnare il luogo dove si trova il Calvario, servendovi degli indizi che avete raccolto; il posto corretto sulla mappa è appena sotto la costellazione Searcher. Per raggiungere il Calvario avete bisogno di una guida, pertanto andate alla taverna del paese. Pariate con Bishop e seguite il suo consiglio: non accettate alcuna proposta da Nathan Tyler. Uscite quando il ragazzo verrà minacciato dai due bulli e mandateli via servendovi del bastone. Farete così la conoscenza di Webster, che dovrete accompagnare in farmacia per una medicazione. Già che ci siete fate la conoscenza del farmacista e di sua figlia parlando con loro; otterrete così la possibilità di venire a sviluppare le vostre fotografie nella camera oscura della farmacia.

Webster, per sdebitarsi, vi farà da guida; tornate in camera vostra a prendere macchina fotografica, cavalletto e obiettivo e raggiungete Webster al municipio. Seguitelo nella foresta fino a che non scappa via portandosi dietro il cavalletto; non perdetevi d'animo, superate il ponte e createne uno da voi usando i tre rami e la liana. Posizionate macchina fotografica e obiettivo, preparate le lastre, inseritele e scattate le foto,

quindi seguite il gattino che vi svelerà la strada per tornare al villaggio, nascosto dietro ad un cespuglio. Vi

> imbatterete in una cerimonia segreta; premete velocemente il tasto cursore per spostarvi a destra e non farvi vedere, quindi impossessatevi della





pergamena e scappate.

SECONDO GIORNO

Grazie all'aiuto del Dr. Cobble vi riprendete dopo l'incidente della sera prima, ma è bene non

correre rischi. Prendete la ricetta dal tavolo e andate alla farmacia senza perdere tempo. Consegnate la ricetta al farmacista e prendete dal retrobottega gli otto reagenti chimici, quindi andate alla camera oscura, spegnete la luce e mettete le lastre nella bacinella per lo sviluppo. Ora versate nell'ordine metolo, idrochinone, iposolfito di soda e metabisolfito di potassio per sviluppare le foto.

Dopo esservi ripresi dallo spavento andate all'ufficio postale per spedire le foto, e quando vedete uscire dalla casa di Jugg l'uomo incappucciato seguitelo. Vi porterà al negozio dove dimenticherà le chiavi. Prendetele ed entrate in casa di Jugg. Prendete la statua all'ingresso, quella nel mobiletto nella prima stanza e quella nella teca delle farfalle. Entrate nella stanza di Jugg, esaminate il tappeto e prendete la piccola chiave che si trova nascosta sotto. Poi, seguendo le indicazioni dell'indovinello della Sfinge rimuovete dalla libreria i libri "Youth", "The invisible man" e "The old man and the sea" (se avete la versione italiana i titoli sono: "L'infanzia", "L'uomo che ride" e "L'arte di esser nonno") per rimpiazzarli rispettivamente con la statua del bambino, quella dell'uomo e

quella del vecchio. Guadagnerete così

Troverete Jugg in fin di vita; parlate con lui, dategli la pergamena e ascoltate quello che deve raccontarvi. Poi prendete il messaggio sulla scrivania e leggete il Necronomicon, che potete aprire usando la piccola chiave trovata sotto il tappeto. Rimettete via il libro maledetto e uscite; passate per la piazza,

> poi dalla farmacia e andate subito a casa se non volete essere arrestati per l'omicidio di Jugg. In camera vostra decifrate il messaggio e seguite le indicazioni cominciando a

recarvi all'ufficio postale dove dovrete difendere gli indiani dai pregiudizi dell'impiegata. Andate poi alla porta a sinistra e parlate con Mr. Underhouse per raccogliere qualche utile indizio. Andate al negozio e comperate delle nuove lastre fotografiche, la spilla e il medaglione, quindi parlate con Miss Picot, nei pressi dell'ufficio postale,





che vi darà la Bibbia in cambio del medaglione. Andate ora al municipio, entrate e parlate con l'impiegato spiegando che siete il reporter venuto per fare fotografie dall'ufficio del sindaco. Salite le scale, esaminate l'armadio e poi la cassaforte. La combinazione è 3-4-5, la pagina della Bibbia di Miss Picot dove si trova l'Apocalisse; prendete dalla scatola dei sigari la ricevuta, quindi

leggete il diario del sindaco. Andate all'ufficio postale e usate la ricevuta per ritirare un pacco che contiene una cappa nera; nascondetevi dietro al pozzo per indossarla, quindi andate nella schermata a destra (che porta al faro) e superate le guardie rispondendo con un grugnito. Quando vi sarete tolti la tunica lanciate la scala di corde e salite in cima al faro; qui dovete prendere la candela, accenderla usando la lente di ingrandimento ed esaminare il disco sul muro, dove troverete un paio di ali. Usate la cera della candela sulle ali per non sfracellarvi a terra e volate via per mettervi in salvo. Quando atterrate al campo degli zingari fatevi predire il futuro da Lilith, poi tornate in paese e cercate Bishop davanti alla farmacia. Parlate sinceramente con lui e confermategli che Jugg è stato ucciso, così otterrete la chiave del cimitero.

Entrate nel cimitero, andate alla casetta e prendete la corda nella carriola; tornate indietro di una schermata e andate a destra. Sul lato destro dello schermo, vicino alla croce, troverete una spranga di ferro; raccoglietela e usatela a nord, per scassinare la cripta di Jonas. Poi usate la corda per calarvi di sotto (salvate qui la vostra posizione

perché vi aspettano momenti duri). Andate a destra e raccogliete il teschio, poi due volte a sinistra,





la botola andate a sinistra e uscite in basso. Passate la pedana evitando i ragni e uscite in alto e a sinistra; camminate una volta sola su ogni pedana (per illuminarle tutte), andate su e a destra. Scambiate di posto le due statue e

Tornate sui vostri passi andando tre

andate ancora su, poi a sinistra per

camminare sulla pedana di pietra

volte a destra e quattro volte giù, sempre evitando i pericoli, uscite a destra e attivate un'altra pedana. Andate due volte in alto, a destra, giù, a destra, giù due volte; avvicinatevi al buco finché non si apre una porta a destra, salite sulla pedana e uscite a destra, poi tre volte in alto. Qui azionate una sola volta

evitando i topi.

evitando il pipistrello. sinistra, ma rasentando il muro, poi a nord per prendere il Tornate alla stanza iniziale. andate in alto e appoggiate i teschi sulle due colonne per aprire il passaggio. in alto evitando invisibile al centro dello

Andate ancora a secondo teschio. Entrate e andate schermo, poi



tutte le pedane, proseguite su, a sinistra, su, girate per tre volte attorno all'altare, uscite a destra e salvate. Andate su e vi troverete faccia a faccia con l'affascinante Jonas, divenuto immortale grazie al culto di Cthulhu. Parlate con il mostro, rubategli le quattro statue e scappate. Jonas vi seguirà, quindi non fermatevi vicino alle porte delle stanze, e per mettervi in salvo seguite questo percorso: giù, sinistra, giù, destra, giù, giù, sinistra, su, sinistra, su, su, sınistra, sinistra, giù, giù, sinistra, giù, destra, destra, giù, giù e scalate

velocemente la corda.

Fuori vi aspetta Mrs. Webster che vi aiuta a fare un po' di chiarezza. Vi porterà a casa sua e vi ridarà il cavalletto della macchina fotografica. Le quattro famiglie maledette sono: Arlington, Tyler, Coldstone e Hambleton. Esaminate il quadro per trovare un disegno, parlatene con Mrs. Webster e scoprirete che per eliminare le famiglie occorre mettere la statuina giusta sui pentacoli e pronunciare la formula riportata su ognuna di esse. Andate a casa di Tyler, usate la prima statuetta e incantatela con le parole "IAE - YOG - THU - SOT", Ora usate rapidamente la statua sul simbolo appena apparso.

> Arlington, usate la seconda statua con l'incantesimo "RLA - GHA - HAS - TEP", e usate ancora la statua sul pentacolo. Ora andate da Coldstone, usate la terza statua con la formula "NGH - HLU - KHU -WIG" ed eliminate anche lui. L'ultima famiglia è più ostica; andate al negozio e

Ora andate da



prendete il pesce marcio dal bidone, usatelo per attirare il gatto, superate la pescheria e girate a sinistra della casa di Bishop. Davanti alla casa di Wilbur liberate il gatto che si azzufferà con il cane. Fate il giro dal cimitero e arrivate a casa degli Hambleton. Entrate e prendete la lampada e la rosa dei venti; quest'ultima deve essere messa sul timone per svelare un passaggio segreto. Salite al primo piano, appoggiate la lampada sul caminetto senza toccare la pelle dell'orso e passate dalla seconda porta segreta. Esaminate la libreria e prendete il libro

fornirà un alibi. Andate verso il porto, parlate con Bishop, raccogliete il bastone e usatelo per forzare la porta, quindi aprite il lucchetto con la spilla. All'interno troverete il cadavere di Curtis, colpevole di avervi aiutato; esaminate il fuoco del camino e il pavimento a sinistra, sotto la finestra. Troverete arco e frecce. Uscite e andate alla foresta, dove si trova il ceppo di legno; usate la penna e arriverete al cospetto del potente stregone Natawanga che vi aiuterà se gli fornirete un po' di risposte corrette: nell'ordine le risposte da dare sono 2-

nell'occhio destro della statua e l'acquamarina sulla pedana con il pentagramma, quindi scappate dalla grotta. Apparirà ancora Boleskine che vi darà un anello magico, usate la barca per raggiungere un'altra spiaggia, accendete la lampada ed entrate nella caverna. Quando si esaurisce la luce usate la nafta per rifornire la lampada, poi proseguite a destra e in alto evitando i mostri rosa e blu. Nella stanza dove arrivate parlate con i Webster, usate l'acido sul rilievo del pavimento e prendete il diamante, poi inserite il turchese nell'anello di









sui riti magici, esaminate due volte lo sportello sotto al telescopio, prendete la manovella e usatela proprio sul telescopio per far comparire tre leve. Esaminate quella in mezzo e otterrete la sfera che dovrete usare sul quadro. Arrivati all'ultimo piano usate la quarta statua e le parole "THO - NYA - CHT - TUR". Quando gli Hambleton arrivano di corsa lasciatevi catturare, quindi usate la statua sul pentacolo.

TERZO GIORMO

Parlate con il Dr. Cobble, leggete il suo messaggio e andate all'ufficio postale. Qui parlate all'impiegata, e quando arriva Baggs invitatelo a parlare assieme ad Underhouse che vi I-3-1-3.

Lasciate la foresta, andate al pozzo, scendete e gettate in acqua il barattolo di colore magico; andate due volte a destra e prendete il bidone dell'acido e quello vuoto (lasciate perdere la nitroglicerina). Nella stanza seguente riempite il bidone vuoto con la nafta e raccogliete le schegge di pietra. Uscite in basso e troverete Narackamous; versate rapidamente la nafta sul pavimento, sfregate le schegge di pietra e intrappolatelo in un cerchio di fuoco. Usate l'arco e la freccia e liberatevi di lui, quindi seguite le istruzioni del fantasma di Boleskine. Prendete la farfalla, il turchese e l'acquamarina e tornate a riempire di nafta il bidone vuoto.

Andate al porto e chiedete a Bishop di lasciarvi usare la barca (usate le frasi 2-3-3-2), e dopo aver raggiunto l'isola esaminate la faccia di pietra per prelevare lo smeraldo e il rubino. Per risolvere il puzzle dell'ingresso fate scorrere in basso per due volte la terza colonna, spostate a sinistra la quarta riga, la seconda colonna giù e la terza riga a sinistra per due volte. Entrate e sistemate il rubino

Natawanga e lo smeraldo su quello di Boleskine. Mettetevi i due anelli e avvicinatevi al mostro che compare per eliminarlo. Uscite a destra ed esaminate il muro in alto per trovare un passaggio segreto che porta fuori, al Calvario. Esaminate la farfalla, sistemate il cavalletto, la macchina fotografica, la farfalla, la lente di ingrandimento e la lampada. Appena cadrà un frammento della cometa raccoglietelo velocemente e sistemate le pietra secondo quest'ordine: la selce in alto a sinistra, l'acquamarina in basso a sinistra, il diamante in alto a destra e il frammento di cometa in basso a destra. Le quattro pietre rappresentano il fuoco, la terra, l'acqua e l'aria, e grazie ad esse siete riusciti a chiudere il portale dimensionale alle malvagie divinità di Cthulhu. Compimenti, Shadow of the Comet è terminato, e voi avete salvato il mondo da una fine orribile, in attesa che il richiamo di Chtulhu non vi precipiti in qualche altro incubo. "In his city of R'lyeh the dead, Cthulhu dreams and waits..."

PARTE

DARK FORGES

Nei panni di Kyle Katarn, un mercenario galattico, dovrete sabotare il piano di Darth Vader, infiltrandovi e distruggendo tutto quello che potrebbe servirgli per portare a termine il suo scopo. Che la Forza sia con VOI.





LEVEL 1, SECRET BASE

Appena entrati nella base, scendete dal piano rialzato e dirigetevi verso l'entrata a SX (attenzione ai soldati sulla vostra DX), raccogliete tutto quello che potete e uscite poi all'esterno premendo sul pannello rosso. Appena usciti troverete in lontananza due porte uguali, una a DX e una a SX. Entrate in quest'ultima e salite al piano superiore dove potrete trovare la chiave rossa. Ritornate ora alla porta con il pannello rosso ed entrate nuovamente nel complesso da dove eravate partiti, (E' ovvio che

potrete girare all'esterno

della base dove troverete



munizioni per le vostre armi...). In quel

corridoio centrale c'è una porta che prima non si apriva, ma ora con la chiave rossa potrete aprirla e salire ad un piano elevato.

Qui dovrete abbassare una leva che si trova su una delle colonne per aprire un nuovo settore (in basso e a



alla vostra
posizione).
Aprite ora
l'enorme
portone,
salite e
raccogliete
quello che
vi serve,
poi

SX rispetto



ritornate
nuovamente al
piano
inferiore.
Appena

fuori dal portone girate subito a DX per trovare delle scale che scendono e che dovrete seguire fino ad arrivare in una stanza con







un ologramma della morte nera.

Proseguite e premete la leva che si trova
in fondo sul muro per scoprire una
nuova stanza che contiene un oggetto
rosso: la DEATH STAR PLANS.



porta alla vostra SX e usate il nuovo ascensore che vi porterà al luogo dove vi attende la vostra navicella. che arriverà dopo che avrete ucciso tutti i nemici. A questo punto se volete una vita in più dovrete trovare una grata

nascosta

(appena

usciti a

DX) e

trovare

l'oggetto

ricercato.

aprirla per

Uscite dalla













gere la vostra navicella e per concludere la prima missione.

LEVEL 2, TALAY : TAK BASE

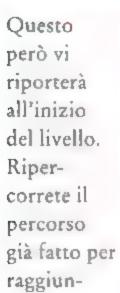


porta bianca; qui dovrete premere il pannello per muovere il ponte (guardate



dalla finestra). Dirigetevi quindi sul ponte, entrate nella cabina centrale e







Iniziamo subito dirigendoci a DX e al bivio prendiamo l'entrata a DX che dovremo seguire fino a quando avremo





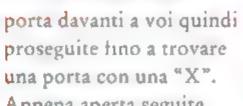




premendo il pannello rosso il ponte tornerà al



suo punto di partenza e voi, seguendolo, arriverete in una specie di giardino. Entrate nella





Appena aperta seguite l'unico percorso



possibile fino al ritrovamento, in una stanza, di un'arma gigante da prendere. Una volta presa ritornate all'inizio per concludere

un'altra missione.







girate attorno al muro e poi saltate giù verso l'enorme spiazzo. Oltrepassate il ponte, quindi uscite a DX, subito a SX ed

entrate nella

porta a DX.

salite gli scalini,

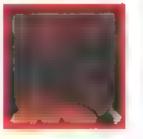
raggiunto l'aperto; qui

Uscite dalla porta in fondo a SX fino ad arrivare ad una mano rossa che dovrete premere per accendere il generatore di corrente.

Tornate ora alla fine del ponte e aprite la porta davanti a voi, proseguite e appena fuori andate a SX e poi subito a DX verso un altro spiazzo dove troverete una



LEVEL 3, ANOAT CITY



Questo posto assomiglia vagamente ad un pianeta spazzatura, ma purtroppo dovrete esplorarlo per trovare Mr. Moff Rebus.



Salite dunque le scale e proseguite a DX poi subito a SX verso una porta che dovrete aprire per giungere ad una specie di interruttore che apre 4 grate.



Aprite la prima e lasciatevi trasportare

dalla corrente fino a quando non vedete uno spiazzo sulla DX con un ascensore che dovrete usare: premete ora la leva rossa per far salire il livello del fango (vedi finestra). Fatevi trasportare ancora dalla corrente fino a quando non cadrete in una enorme "vasca" di fango dove cercherete l'uscita. Punto di partenza. Tornate all'interruttore per aprire la seconda grata nel quale troverete la







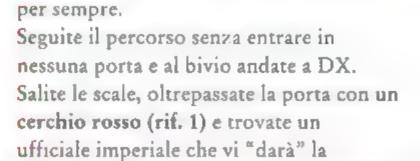
seconda si trova aprendo una porta che vedrete comparire, guardando dalla finestra, dopo aver premuto la prima leva.

> tornare all'interruttore e aprite nuovamente seguendo la corrente arriverete ad un pulsante rosso che dovrete premere e saltando da una piattaforma all'altra dovrete



LEVEL 4, THE PLANET FEST

Seguite l'unico percorso possibile fino ad oltrepassare una crepa nel terreno e quindi un sottile ponticello. Giungerete a dei gradini e dovrete salirne solo 3 perché poi dovrete saltare verso una sporgenza a DX e proseguire il percorso fino a trovare l'entrata di una costruzione. Seguite ora i tunnel fino alla fine in modo tale da trovarvi all'interno del complesso. Salite le scale e andate a SX (a DX c'è una porta che è chiusa) e premete il



pannello rosso che apre la suddetta porta.

Fate in fretta perché non rimane aperta

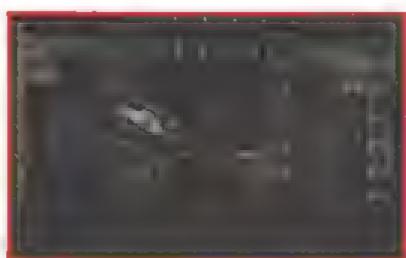


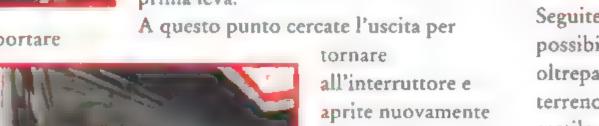




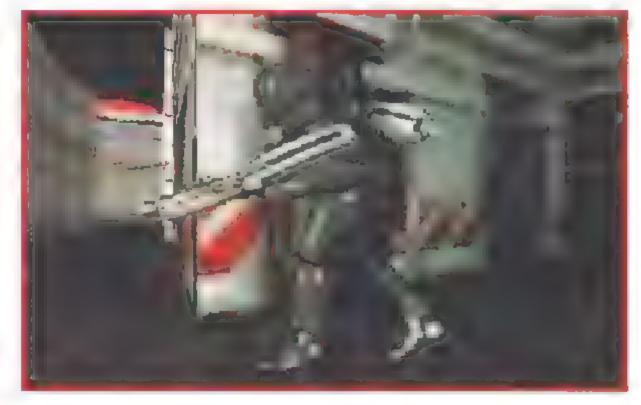








la seconda grata;













leva da premere sulla SX. Andando contro corrente dirigetevi nuovamente all'interruttore per la terza grata. Qui dovrete trovare e premere due leve. La prima si trova in fondo sulla

DX, mentre la





CODE KEY; sempre in questa stanza dovrete premere un pulsante che si trova vicino alle vetrate.

Tornate al bivio e dirigetevi verso la porta con a fianco una moltitudine di luci rosse. All'interno troverete un pannello con dei simboli. Guardando nell'inventario dovrete riprodurre il codice nel pannello per aprire il

portone dietro a voi.

Salite le scale fino in

fondo ed entrate nella sala di controllo. Muovendo le due leve rosse dovrete muovere il ponte in modo tale da far aprire tutte le 3 porte (vedi mappa).







LEVEL 5, GROMAS MINES

arriverà la

navicella.

vostra

dovrete ritornare alla porta con il

premendo una leva aprirete i due

tornare al punto di partenza dove

una piattaforma mobile.

cerchio rosso (rif. 1) e andate a SX

girandogli attorno per uscire dalla base

Dirigetevi ora verso l'entrata buia dove

portoni esterni. A questo punto uscite

completamente dal complesso e cercate

Ripercorrete le scale fatte all'inizio per

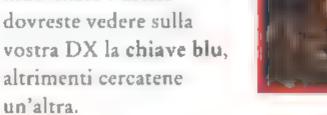
Vi troverete in un enorme spiazzo che dovrete girare interamente fino a quando non troverete una specie di elevatore che

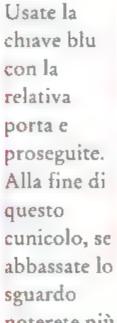




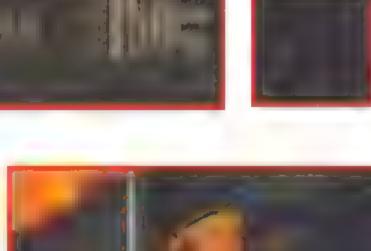
saltarci sopra e quando si sarà abbassata completamente vedrete un passaggio nel quale dovrete saltarci dentro.

Proseguite fino a trovare un bivio (a DX porta blu), prendete a SX fino a quando il tunnel è terminato. Se avete indovinato l'uscita dovreste vedere sulla vostra DX la chiave blu,





noterete più in basso una piattaforma, dalla quale



Porta 1 : leva DX 1 volta, leva SX 3 volte. Andate a quella porta e premete la leva che si trova sulla colonna al centro e tornate alla sala di controllo. Stessa combinazione

per le altre 2 porte.

Nella sala di controllo si è aperta a DX una porta che prima non c'era. Muovere quindi 3 volte sia la leva DX che quella SX per poter prendere il "PHRIK METAL".

A questo punto la colonna su cui vi trovate comincerà a muoversi e quando si sarà abbassata completamente scendete e trovate l'uscita.

Vi ritroverete al pannello dove avete inserito il codice e a questo punto

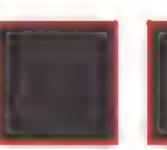


vi introduce nell'enorme complesso. Salite le scale e proseguite fino al ritrovamento di una porta rossa con una specie di "trivella" (rif. 2) che sale e scende.



















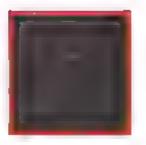












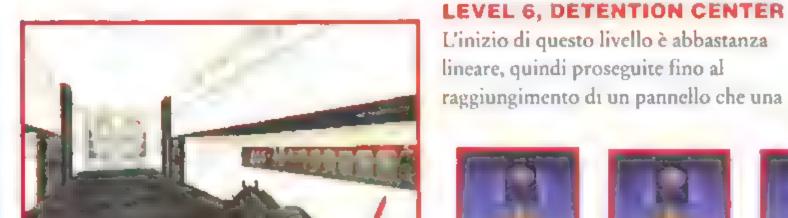




velocemente verso l'uscita e ritornate nuovamente al punto iniziale per terminare un'altra dura e impegnativa missione.

all'aperto e premete il pulsante azzurro che vi porterà al livello "verde".

Prendete l'ascensore e premete 3 volte il pulsante per arrivare al livello "azzurro"; qui dovrete oltrepassare un campo di forza che se ci fate caso ogni tanto si disattiva. Superato l'ostacolo proseguite fino al ritrovamento della chiave rossa che utilizzerete al livello "verde" nella porta vicino all'ascensore.









Qui troverete una mappa. Dovrete posizionare i due ascensori proprio in quel modo per poter sfruttare al meglio il passaggio che li collega. Una volta oltrepassato questo "scoglio" seguite il percorso fino



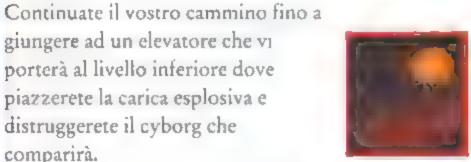


volta premuto vi farà arrivare una piattaforma. Giunti dall'altra

parte dovrete colpire il centro rosso per aprire la porta SX che vi permetterà di entrare.

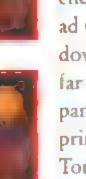
Oltrepassate il portone (premendo sulla parte SX) ed entrate nella porta che vi condurrà ad una leva che dovrete tirare per far comparire un pannello che prima non c'era. Tornate ora

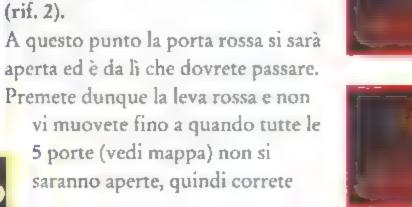












dovrete saltare, quando potete, verso la

giungere ad un elevatore che vi

porterà al livello inferiore dove

piazzerete la carica esplosiva e

Prendete l'elevatore più piccolo a

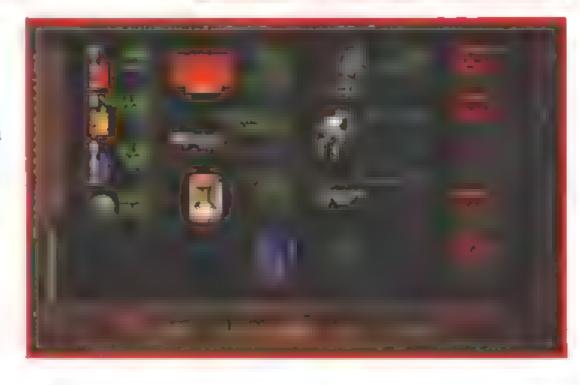
in precedenza e ritornerete al

fianco di quello che avrete utilizzato

distruggerete il cyborg che

fessura a DX.

comparirà.







all'uscita e vi ritroverete al livello "rosso"; girate in cerca di due ufficiali imperiali per trovare due CODE KEY che utilizzerete sul pannello per trovare Crix Madine.

LEVEL 7, RAMSEES

Perlustrate tutto il luogo fino a trovare una piattaforma con due luci sul muro che continuano a roteare. Una volta scesi premete l'interruttore per passare alla sezione successiva dove troverete la chiave gialla.

Tornate alla sezione precedente premendo







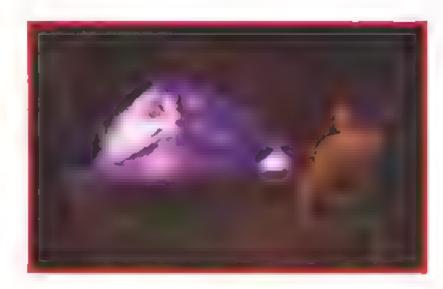


sul centro rosso e chiudendo quindi la porta; troverete ora una piattaforma mobile sulla quale dovrete salire e proseguire seguendo le griglie color azzurro. Usciti dal labirinto proseguite fino a quando non trovate 3 enormi portoni uno a fianco dell'altro. Apriteli e sarete giunti all'interno della base dove il vostro obiettivo è quello di trovare la chiave rossa che dovrete utilizzare con la relativa porta e quindi anche la chiave blu che aprirà un portone nel "magazzino". Continuate fino al ritrovamento di un pannello grigio con un cerchio rosso per concludere anche questa missione.

LEVEL 8, ROBOTICS FACILITY

In questo livello dovrete fare molta attenzione a non scivolare eccessivamente per evitare di perdere il controllo e fare una brutta fine, quindi cercate di muovervi con molta calma.

Iniziate la vostra perlustrazione fino al raggiungimento di un crepaccio nel quale su una sporgenza in basso troverete i vostri scarponi che dovrete indossare











immediatamente (F3).

Saltate oltre il crepaccio e trovate una cascata di ghiaccio dietro la quale vi è un'entrata che dovrete oltrepassare. Una volta fuori, su una lastra di ghiaccio a SX, troverete la chiave blu che dovrete utilizzare sulla relativa porta che vi darà accesso ad un nastro trasportatore che dovrete seguire fino a quando sulla DX non vedrete un centro rosso che colpirete per far aprire la porta di fronte a voi.





Seguite nuovamente il nastro e premete il pannello rosso per aprire la porta e poi cercatene un secondo che apre un passaggio sulla SX appena fuori dalla stanza dove vi trovate.

Premete entrambi i pannelli rossi e calatevi nel vano della "ventola gigante". In questo posto dovrete utilizzare la maschera antigas (F4) e piazzare le tre cariche esplosive.

A questo punto giungerà un Boba Fett che dovrete abbattere per far aprire la porta che vi condurrà all'esterno.

E' inutile dire che dovrete nuovamente ritornare al punto di partenza.



LEVEL 9, NAR SHADDAA

Scendete e dirigetevi a DX per premere un pulsante rosso che vi permetterà di aprire una piccola fessura proprio alla vostra SX.



Entrateci e prendete la chiave gialla; dovrete continuare nella vostra perlustrazione fino a quando non vi troverete su di un ponte. Da qui dovrete saltare verso SX ed entrare nella porta più in fondo.

Proseguite fino al ritrovamento della chiave blu e quindi della relativa porta che vi permetterà di trovare in breve tempo "THE IMPERIAL NAVIGATIONAL EVIDENCE" : una specie di "scheda magnetica" blu (continua).

Dennis Caldarini



Il gioco non presenta difficoltà insormontabili, e vi mette a disposizione tre 'jolly' per richiedere aiuto al computer se restate bloccati, ma questi non sono richiamabili in tutte le locazioni. Quindi eccoci pronti a correre in vostro soccorso.

QUALCHE NOTA

spesso la vostra posizione.

In alcuni punti dell'avventura dovrete scegliere se controllare Max o Adda, ma non si tratta di vere e proprie biforcazioni nella trama: infatti appena avrete terminato i compiti di uno dei personaggi, dovrete prendere il controllo dell'altro. Alla fine del gioco, inoltre, verrete messi di fronte a due diverse situazioni: una dove Adda muore, e l'altra dove sopravvive. Se siete particolarmente curiosi giocatevi due volte la parte finale di Urban Runner per vedere cosa succede in entrambi i casi, anche se la trama non subirà variazione travolgenti passando da un finale all'altro. Dal momento che è estremamente facile venire uccisi durante il gioco, salvate molto

SI COMINCIA A CORRERE

Dopo l'affannosa introduzione girate a destra ed esaminate l'armadietto per trovare la lenza da pesca; prendetela e usatela sulle scale per costruire un trabocchetto. Salite fino alla porta per prendere in giro il fine intellettuale che vi sta inseguendo e quando entra usate l'amo su di lui per farlo cadere. Quando il killer è a terra cliccate sul suo corpo per frugarlo e troverete un coltellino. Andate dalla parte opposta del magazzino e cercate il muro di mattoni, quindi usate il coltello per smuovere il mattone centrale e guadagnare l'uscita verso un altro edificio abbandonato. Anche qui bisogna correre molto per evitare di essere impallinati: prestate attenzione ai movimenti del killer, inquadrati in un piccolo box, per valutare di trovarvi sempre ad almeno una locazione di distanza da lui.

Entrate nella porta a destra e andate ad esaminare il pozzo allagato, poi esaminate gli scaffali, accendete la luce e troverete la mappa del piano dove vi trovate. Proseguite il giro panoramico fino alla stanza con

Dopo un paio di mesi
di allenamento sulla pista
di footing privata, interna
al maestoso palazzo della
redazione, siamo finalmente in
grado di reggere i ritmi di corsa
di Urban Runner, per potervi
dare la soluzione senza avere
il fiato troppo grosso.



l'ascensore per i documenti ed esaminate il box dei fusibili presente in un angolo vicino alla parete. Da qui spostate il fusibile alla casella "wall panel fuse", quindi tornate nella prima stanza dove siete arrivati dopo la fuga dal magazzino. Sulla parete di sinistra c'è un pennello a muro che dovete aprire; qui segnatevi la combinazione delle luci che si accendono ad indicare il codice di attivazione per l'ascensore dei documenti. Tornate alla stanza con la scatola dei fusibili e spostate il fusibile alla casella "document transporter", quindi immettete la combinazione per attivare il piccolo ascensore e ottenere il manuale di funzionamento della pompa idraulica. Ora spostate il fusibile su "pump" e andate alla stanza della pompa. Esaminate il manuale, per capire come sistemare le valvole per far funzionare la pompa, poi impostate la valvola del flusso (flow rate) al valore 576 e quella della pressione a 2.2 (controllate i valori sugli appositi indicatori accanto alle valvole). Adesso potete azionare la pompa, che svuoterà il pozzo, e voi potrete sfuggire al kıller.







L'OSPITE È COME IL PESCE, DOPO DUE MINUTI PUZZA

Quando arrivate a casa vostra troverete un inatteso comitato di benvenuto: cliecate velocemente sul flash, poi sulla palla, sul revolver e infine sul rullino, quindi scapperete verso un altro magazzino inseguiti da un altro gruppo di gentiluomini (oggi proprio non è giornata!). Per sfuggire al primo ceffo entrate nel bagno delle signore, cliccate sul tasto della luce, rimuovete l'asse e nascondetevi. Quando vedete il filmato con il vostro inseguitore che entra nel bagno delle signore uscite alla svelta e bloccate la porta con l'asse. E ora pensiamo al secondo bullo. Prima di tutto spostate il tasto sul muro a sinistra su OFF, poi cliccate per due volte sui cavi che pendono dal soffitto; ora cliccate sulla lattina e usatela sul pavimento, dopodiché rimettete il tasto della corrente su ON e aspettate di godervi lo show.

La vostra corsa prosegue all'Hotel Buena Vista; appena arrivati presentatevi alla reception, quindi usate il tesserino della polizia prima sulla ragazza a sinistra, e poi su quella a destra. Salite al piano di sopra, raccogliete l'orecchino e provate ad aprire la stanza 227 con una delle chiavi. Date l'orecchino alla ragazza e provate ancora ad aprire la stanza 227. Provate la 225 (che è chiusa a chiave) e tornate al piano di sotto. Parlate ancora alla reception e poi alla ragazza (vi serve venire a sapere che la stanza è riservata). La ragazza attirerà

l'attenzione della receptionist, così voi potrete accendere un fiammifero e usarlo sul cestino della carta straccia (che monellacci!).

NEL TORBIDO SI PESCA MEGLIO

Quando la receptionist fugge potrete prendere il registro dell'albergo; ora usate una vostra foto sul registro e verrete a conoscenza di un numero di telefono del club Zanzibar che potrebbe esservi utile. Telefonate immediatamente al club, poi chiamate anche la reception e disdite la prenotazione all'albergo. Ora presentatevi di nuovo alla receptionist e parlandole potrete finalmente ottenere le chiavi della stanza 225. Una volta entrati esaminate la pagina accanto al telefono, quindi telefonate prima alla stanza 227 e poi al servizio in camera. A questo punto cliccate su Adda per...ehm..."prenderla".

INFILTRARSI

Andate alla "pool hall", cliccate sull'ingresso e usate la tessera della polizia su Sergio. Dategli l'orologio, quindi aspettate la sera per andare assieme con Adda all'ufficio di Lagrange. Usate il gesso sul tastierino, quindi esamınate i tasti più usati. Ora vi servirà una perfetta sincronia: quando vedete avvicinarsi una donna usate Adda per sbirciare una parte della combinazione di ingresso; per fare questo cliceate sulla freccia in avanti quando sentite Max dire "Go on Adda!" (il codice dovrebbe essere 249A). Una volta all'interno prendete la tazza di plastica alla destra della guardia, cliccate sul suo comando per aprire l'ascensore ed entrate. Al piano di sopra cercate l'armadio, cliccate sul "card punch", e poi sui confetti per terra. Aprite la porta della stanza di Lagrange usando la chiave dell'ufficio, e una volta entrati richiudete la porta a chiave. Accendete la luce, esaminate tutti i documenti che trovate in giro e poi cliccate per due volte sul portamatite. Cliccate sulla cassaforte e collegatela all'agenda elettronica nel vostro inventario. Accendete l'agenda e inserite 227, adda.





e quando il killer prova ad investirvi con la macchina, mettetevi in salvo rotolando sotto di essa.

ORA MAX, ORA ADDA

A questo punto rientrate nei panni di Max all'hotel con l'ispettore che sta perquisendo la sua stanza in cerca di prove. Usate la capsula sulla ciotola delle caramelle, usate l'inchiostro che avete in inventario sul documento che si trova lì, aprite il minibar e usate la tessera da poliziotto al posto dell'etichetta della bottiglia del whisky.

L'ispettore, in questo modo, non riuscirà a trovare niente, ma cercherà lo stesso di arrestarvi. Usate l'inchiostro sulla coperta e liberatevi dell'ispettore nascondendovi nel retro della macchina. A

questo punto

avrete

Quando verrete scoperti spegnete la luce, cliccate sulla porta dello sgabuzzino, entrate e usate il magnete per chiudere lo sgabuzzino a chiave dall'interno. Aspettate che le guardie se ne vadano dopo aver esaminato la stanza, quindi uscite anche voi. Cliccate ancora sull'armadio e nascondetevi al suo interno; ora è il momento di prendere il controllo di Adda.

NEI PANNI DELLA FANCIULLA

Cliccate sulla coperta all'interno del furgone, esaminate i documenti e annotate il numero di telefono del magazzino (dovete cliccare sull'immagine ingrandita per sentire Adda che dice di conoscere il numero). Cliccate due volte salla giacca e sulla holicay card sul lato sinistro del furgone. Esaminate tutte le carte che ci sono in giro per scoprire il nome dell'uomo delle consegne e il numero di telefono della sua ragazza. Chiamatela dal furgone per scoprire il numero di telefono del turgone stesso. Ora andate all'angolo piu lontano dell'edificio. entrate nella macchina parcheggiata e

usate uno dei telefoni per chiamare l'operato del magazzino, e l'altro per telefonare al furgone. Usate uno dei telefoni sull'altro per metterh in comunicazione, cost potrete fuggire senza problemi dall'edificio. Un'altra occasione di controllare Adda è quando siete inseguiti da Eraser (avete proprio tutte le fortune). Girate a destra,

> ancora il controllo di Adda negli uffici del giornale. Esaminate il tavolo della posta, e prendete le lettere e la colla, andate all'angolo del caffe, bollite dell'acqua e usate la lettera sul vapore, quindi mettete il messaggio di Max all'interno della busta e richiudetela con la colla. Entrate nell'ufficio di Freddy e dategli la posta; cliccate sulle paperclips per distrarre l'ispettore, parlate a Freddy, uscite e preparate del caffè. Mettete le tazze sul vassoio e usate

quest ultimo prima sulla porta di Freddy e poi sull'impermeabile per poterlo raccogliere e portare fuori dalla stanza.

Tornate nei panni di Max al cimitero. Date il whisky all'autista, quindi avvicinatevi al gruppo di persone in lutto. Qui esaminate la dottoressa Dramish e cliccate sul suo guanto. Tornate indietro e andate al parcheggio dietro al cimitero; esaminate la macchina al centro, guardate attraverso il finestrino e cliccate sul guanto. Aprite il portello per entrare e prendere una medicina per il cuore e la cassetta musicale. Usate la medicina sul whisky, usate uno dei mazzi di chiavi sull'automobile e offrite da bere all'autista. Così Adda avrà più tempo a disposizione per esplorare il laboratorio della dottoressa.

IL LABORATORIO

Prendete un bastone e usatelo con il caramello che avete in inventario; ora usatelo ancora sulla casella della posta ed esaminate tutti i documenti che riuscite a pescare. Andate al giardino (la freccia nell'angolo in aito a destra) e cliccate sul nido della gazza per prendere le chiavi. Usate il binocolo e cercate delle zone definite "glint", cioè luccicanti, sullo schermo (ce ne sono tre). Ora avvicinatevi con cautela alla porta e

apritela. Prendete gli occhiali ed esaminate per due volte il cestino dei rifiuti. Uscite in giardino e usate il registratore sul nido della gazza; ora tornate all'audiocode detector, usate gli occhiali ed inserite il codice



EEFGGFED. Cliccate sul camice da laboratorio, cliccate sui cavi della corrente e usate su di loro il wire stripper. Usate il cavo che avete in inventario su quello che avete appena scoperto per mandare in corto il

> sistema. Prendete i rullini e usateli al microscopio: cercate il codici MIV e CLI. Uscite e tornate ad essere Max. Andate rapidamente al rifugio (freccia in basso sullo schermo) e sbarazzatevi dei bicchieri quando passate accanto al

cestino. Scommettete

per vincere l'orologio di Sergio: è il classico gioco delle tre carte, e si tratta di indovinare dove si trova la regina. A questo punto usate le chiavi di Tony per entrare al club Zanzibar dalla porta di servizio (bisogna girare 4 volte la chiave a sinistra, 2 volte quella centrale e una volta quella a sinistra). Dopo un po' di confusione arriverete davanti ad una porta bianca. Lì vicino c'è una sveglia : prendetela e usatela sul davanzale della finestra sulla destra, e quando il timer arriva a zero entrate dalla porta e usate il coltello su Kevork. Ora usate il magnete sulla scatola a muro per sopravvivere ai gas velenosi, quindi esaminate l'orologio. l'irate la manovella e rimuovetela per usarla al centro dell'orologio; girate quest'ultimo e cliccate una volta sull'anello centrale, quindi una volta sull'anello esterno e per tre volte sulla manovella. Usate l'orologio attivato sul sistema All'interno cliccate sui cassetti per prendere il laser e il telecomando, e dietro ai cassetti per trovare l'insetticida. Esaminate il telecomando e selezionate la stanza A2 alla massima

temperatura. Poi usate il telecomando sul ricevitore, aspettate che il tempo scada, uccidete Kevork con l'insetticida ed Eraser con il laser. Frugate Kevork per prendergli le chiavi e avviate il sistema. Prendete la quarta cartuccia da sinistra e inseritela. Per configurare i tasti dovete risolvere un puzzle che rappresenta lo schema elettronico che avete in inventario. Se il jumper n°1 è su ON, allora anche il primo tasto deve essere messo su ON, e così via (se non vi piacciono 1 puzzle limitatevi a mettere su ON i tasti 2, 3 e 6). Inserite il codice 151, usate le chiavi di Paul, inserite 1004, usate le chiavi di Tony, inserite 10 e usate le chiavi di Lev. Avete finalmente finito il gioco. E che non mi vengano più a raccontare che correre serve per rilassarsı...

Antonio Perna





LANUORA FRONTERA PANANA

DELA MUSICA

Siate sinceri: è una vera rottura inviare ai giornali e alla radio la classifica con i propri brani preferiti e vedersela pubblicare, su carta e nell'etere, dopo parecchi giorni.

O addirittura mai.

B ene Da oggi Rock Online Italia vi dà la possibilità di partecipare ad una serie di classifiche (ma il termine è riduttivo) interattive

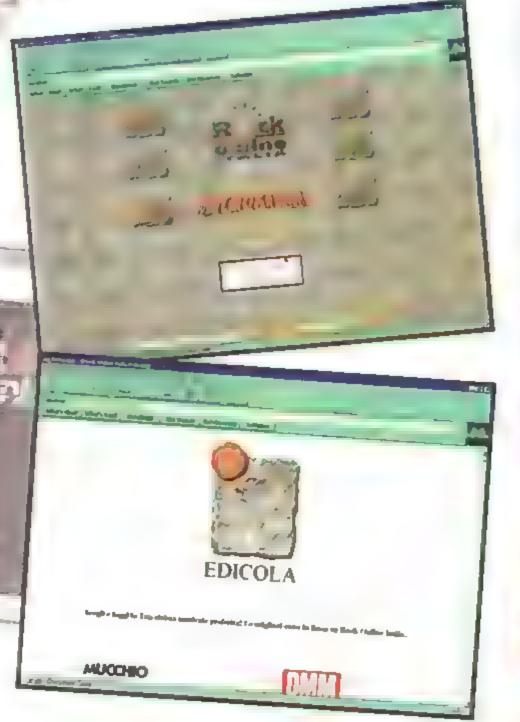
Ogni settimana, infatti, sarete chiamati a dare vita alie nostre nuove
Internet Parade (una per le canzoni
e una per gli album). È - cosa totalmente nuova - potrete votare qualsiast disco e qualsiasi canzone: di
oggi, di ieri, dell'altro teri e - se sute
così bravi - anche di domani Più ratriceveremo e più nuove classifiche raterattive realizzeremo. Magari inventandocele

L'indirizzo Internet a cui votare è il solife in ma prockol, it. E non è finita Tra poche ore partiranno - sempre a cura di Rock Online Italia - i pr. m. "Ital Internet Music Awards", e coè una specie di Oscar Italiani della

Musica dove sarete chiamata votare i dischi più belli e gli artisti più forti del 1996, ma anche i migliori siti musicali, i migliori programmi radio, i concerti più belli, i videoclip... Siccome siamo degli incontentabili abbiamo deciso di varare anche una sezione dedicata a tutto il peggio della musica emerso nel 1996

Quindi, ricapitolando: da subito patrete partecipare a quattro Hit Parade interattive su Internet Non male vero? E allora cosa aspettate a contattare il sito musicale italiano dedicato alla musica più forte? Forza, digitate www.rockol.it e... divertitevi

Ah, dimenticavo; se volete scriverci, potete mandarci una e-mail al seguente indirizzo rocko@rockol it



testimonial del Real Audio 3 1

ualche giomo fa i Cure hanno fatto da testimonial ad una versione aggiornata della tecnologia Real Audio nel corso di un "webcast" di una loro esibizione live. Il sistema, battezzato Real Audio 30, migliora la qualità della ricezione audio su Internet da un livello paragonabile a quello di una trasmissione radiofonica in mono a quello di un programma irradiato in stereofonia, sempre che l'utente



abbia in dotazione un modem a 28 8 kbps di velocità. Disponendo di una connessione ISDN (Integrated Services Digital Network) o T1, la qualità del suono si avvicina a quella di un CD. Secondo gli esperti il quasi monopolio di cui gode il sistema sarà messo in pericolo nel prossimo futuro da tecnologie alternative come StreamWorks e Snockwave Audio e soprattutto dal debutto annunciato de e tecnologie audio on demand sviluppate da grosse compagnie come Microsoft AT&T e Netscape



Datidel filosok converte a mer conellar



Se la dispettosa vuol sempre SERVEE dischetti, su videogames, tenerti testa, falle vedere SERVEE dischetti, cd-rom a giochi che anche tu, quando si regozi tratta di giocare, non scherzii Portala disseminati in tutta Italia, per divertirsi, subito da los Services troverete tutto, ma giocare a combattere senza mettersi K.O.

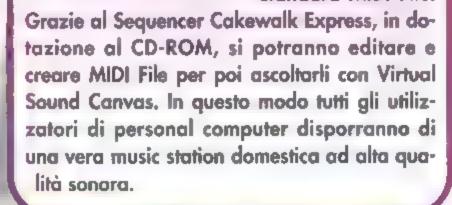


LANCIA ATA

Ora agui Pe diventa una music station

Giunge da Roland Italy una delle più accattivanti innovazioni della stagione: si chiama Virtual Sound Canvas (una "tela sonora virtuale") ed è in grado di conferire a un PC dotato di normale scheda audio potenzialità finora insperate. VSC 550 (questa la sigla del prodotto) si presenta come un CD-ROM contenente un software capace di emulare un modulo Sound Canvas con compatibilità' GM/GS

senza l'aggiunta di alcun componente hardware; costruito per funzionare su Windows 95, instalierà sul PC un vero e proprio modulo sonoro Sound Canvas, con possibilità di riprodurre standard MIDI File.



E-CD, PREVALE IL "MULTISESSIONE"

n consequenza dei problemi di incompatibilità manifestati dagli Enhanced CD di tipo "pre-gap" o "track zero" con alcuni sistemi operativi, molte case discografiche hanno deciso di passare al formato "multisessione", che viceversa sembra non presentare alcun inconveniente. Questo sistema è stato adottato immediatamente dalla Sony Music, titolare dello standard CD EXTRA, e da etichette come MCA, A&M e Aykodisc. Ma ora anche altre major come Warner Music ed EMI si sono decise ad investire le loro risorse nello sviluppo di E-CD di tipo multisessione, che permette di riprodurre il contenuto audio dei CD su tutti i tipi di lettori (con il sistema pre-gap si sarebbero



CD-player da auto). La Warner sta già convertendo diversi E-CD di imminente pubblicazione da un sistema all'altro, e già fra una settimana pubblicherà il suo primo Enhanced multisessione, il singolo "New Beginnings" di Tracy Chapman, su etichetta Elektra. Il direttore dell'area multimedia della Elektra, John Melford, sostiene tuttavia che neppure i CD multisessione sono esenti da difetti e che potrebbero manifestare problemi di incompatibilità, ad esempio, con i computer Macintosh di vecchia generazione, non aggiornati con le versioni più recenti di drive CD-ROM e del sistema operativo Apple. La federazione dell'industria discografica americana RIAA sostiene ufficialmente il supporto ed ha richiesto alla Microsoft di collaborare a campagne ed iniziative promozionali per diffondere la conoscenza del supporto fra i consumatori.



a celebre trasmissione televisiva inglese "The White Room", l'unica che abbia ospitato per tre volte gli Oasis, è stata cancellata dal palinsesto di Channel 4. "Non stava

guadagnando nuovi spettatori", ha detto Stuart Cosgrove, uno dei direttori; nell'ultimo periodo "The White Room" viaggiava su una media di 500.000 spettatori. Ora la trasmissione pop di maggior rilievo di Channel 4 diventa "TFI Friday", la quale totalizza 1,300.000 spettatori. Intanto continua a godere d'ottima salute la celebre "Top Of The Pops" della BBC, che va ormai in onda da decenni. La BBC ha anzi appena confermato che TOTP (come la chiamano tutti) rimarrà al suo posto al venerdì sera







Il nostro punto vendita offre un vasto assortimento di giochi per PC e le ultime novità in CD ROM. Siamo inoltre rivenditori autorizzati Oyster Computer, i nuovi portatili Notebook che, nonostante le dimensioni ridotte, hanno incorporati il lettore CD ROM, la scheda audio 16 BIT e il Touch- pad; sono inoltre collegabili ad un monitor esterno, ad una tastiera a dimensioni standard o a periferiche multimediali.

SAT GAMES IMPORTAZIONE E VENDITA VIDEOGIOCHI V.LE PASUBIO 6/8 MILANO (ZONA GARIBALDI) TEL.02/653869 E MAIL satgames@mbox.vol.it



Uffff! Sono stato tre giorni allo SMAU e ne sono uscito distrutto! Siete stati entusiasti. curiosi, instancabili, ma soprattutto... numerosi! Non mi avete lasciato un istante di respiro... Comunque, stanchezza a parte, sono stato molto soddisfatto di vedervi così competenti e pieni di trucchi da darmi: ne ho fatto una bella scorta per i mesi futuri. Approfitto dello spazio che ancora mi rimane per dare una precisazione. Molti di voi banno scritto o telefonato per chiedere spiegazioni su come poter guidare la famosa "bullet car" di Screamer. Ebbene, è semplicissimo: basta digitare la parola [TAZOR] durante il gioco, mentre se volete dare le Bullet Car ai vostri avversari digitate [ABURN]. Non riesco proprio a capire come mai si possa dire che questo è un

trucco difficile da fare...

Dr. Kernal

MORITAL HOUSE

fax pieno zeppo di nuovi (e vecchi) codici. Ecco un estratto del più interessanti. Ricordo che per inserire i codici a due giocatori, dovete cambiare li primo, il secondo e il terzo simbolo per il numero di volte indicato.

CODICI DI PARTENZA

ODICI DI PAR	TENZA:	6
IK3 0666	 Un classico: per giocare con Smoke. 	F
IK3 1995	 Per giocare con l personaggi invisibili. 	F
IK3 8000	- Per giocare in uno speciale "turbo mode".	N T
IK3 9966	- Per giocare in uno speciale "mirror	5
IK3 8888	 Per giocare con del mega-lottatori. 	1
IK3 1111	 Per giocare con del lottatori magrissimi, 	11
IK3 1000000	 Altro classico: per giocare coi cattivoni definitivi. 	C
IK3 12345	 Per giocare con dei lottatori altissimi. 	9
IK3 54321	 Per giocare con dei lottatori bassissimi. 	8
IK3 831	 Per glocare con dei lottatori solo parzialmente visibili. 	5
IK3 603015	- Per giocare con del	

lottatori che si

muovono al ralientatore.

MK3 4862222 - Provate a fare la parata e guardate cosa succede...

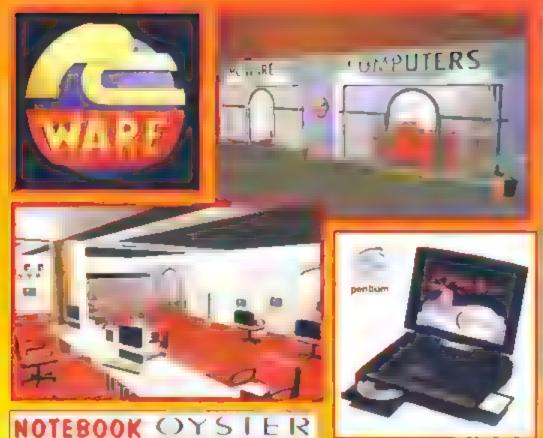
CODICI A DUE GIOCATORI:

(Ho deciso di lasciare i nomi del codici inglesi così come me il ha inviati Riccardo)

Riccardo)		
Unlimited Run	•	466 466
Psyche Kombat	-	905 125
Randper Kombat	•	460 460
Dark Kombat	•	689 422
No Life Bars	•	987 123
Throws Disabled	•	100 100
Blocks Disabled	-	020 020
50% Energia	•	032 033
25% Energia	•	707 707
Il Vincitore		
Combatte Smoke	٠	205 205
li Vincitore		
Combatte Noob	•	769 342
II Vincitore		
Combatte Motaro	•	969 (41
Il Vincitore		
Combatte		
Shao Khan	٠	033 564
Per glocare		
a Galaga	٠	642 468
No Cheese	•	092 771
Shadow Fighters	•	779 991
One Hit Kill	•	856 042
Encourage Throws	•	010 010

Theater-a-Magic

ACTE OF THE PROPERTY OF



"BRAHMA advenced"- LCD COLOR 11,4" SVGA 800x600x65KC -8MB - AUDIO 16 BIT - 2MB VRAM - ZV PORT (USCITA TV) CD ROM 6X INTEGRATO - TOUCH PAD - MICROSOFT WINDOWS 95 CD

CPU INTEL PENTIUM 100 PENTIUM 133

HD1,16B 3.990 4.390

GARANZ.A 2 ANNI ASSISTENZA IN 72 ORE

HARD DISK 1.3GB HARD DISK 1.768 + 400 ESP. MEMORIA + BMB (2 x 4MB + 200 ESP. MEMORIA +16MB (2 x 8MB) + 400 ESP. MEMORIA +32MB (2 x 16MB) + 800 LCD TFT II 4" [800z600z16 7MIL C. + 600 LCO TET 12 1" 800x600x16 7MI, C. + 1 400 SCHEDA DECODIFICA MPEG HW

90

170

170

50

190

340

270

440

690

320

450

130

MICROSOFT

SONY

Quantum

WESTERN DIGITAL

Seagate

EPSON

PACKARD

CRE TIVE

Trust

Rebotics

COREL

SCHEDE VIDEO PCI

S3-TR1064V + 1MB/2MB EDO PhP W95 MPEG SW ·S3 TRIO64V+ IMB/4MB EDO PhP W95 MPEG HW \$3-VIRGE 3D 2MB/4MB EDO PHP W95 MPEG SW ESPANSIONE IMB EDO RAM PER VGA

STEALTH 64 30 2000 2MB EDO STEALTH 64 3240 2MB>4MB

ESPANSIONE 2MB VRAM PER DIAMOND STEALTH STEALTH EDGE 3D 2120 IMB EDO RAM STEALTH EDGE 3D 3240 2MB VRAM



350 MATROX MILLENNIUM 4MB 450 170

ESPANSIONE 2MB WRAM PER MILLENNIUM ESPANSIONE 4MB WRAM PER MILLENNIUM ESPANSIONE 6MB WRAM PER MILLENNIUM

MATROX MED A XL + MPEG 290 MATROX MISTIQUE 2MB+4 GAMES CD* 290 MATROX MISTIQUE 4MB+4 GAMES CD* 420 *SCORCHED PLANET, MECH WARRIOR 2. MONSTER TRUCKS, DESTRUCTION DERBY 2

ESPANSIONE 2MB PER MISTIQUE MASTERIZZATORI

SONY 924 S 4X read/2X write 740 PHILIPS CDD2000 4X rese/2X write 740 MITSUMI CR 2201 4X read/2x write 740

YAMAHA CDR-100 4X resd/4X write TEAC CD R 50S 4X read/4X write (COMPRENDE SW TOAST PRO 3.0 WIN/MAC) CD REGISTRABILI 74m

GEAR 4.0 SOFTWARE & MASTERIZZATORE (WIN3.1/WIN95/WIN NT/OS2/MAC)

MODEM/FAX SPEEDCOM

(GARANZIA 2 ANNI)

14.4 VOICE ESTERNO 28.8 INTERNO 140 33.6 INT/EST 170/200 33 6 VOICE INT/EST 190 210 14.4/28.8 PCMCIA 100, 250

COMPRESO NEL PREZZO COLLEGAMENTO A INTERNET TRAMITE VIDEO ON LINE PER 15GG 124 ORE A. G.ORNO + E MALL



VISITATE IL NOSTRO CUMPUTER SHOP (CATALOGO PRODOTTI ON LINE)

http://www.webcom.com/pcware E-mail: pcware@cdc.it

OFFERTE SPECIALI IN TEMPO REALE. <u>ABBONAMENTI A INTERNET</u>

1) CONTRATTO ABBONAMENTO INFONET (12 + 6 MES!) FULL INTERNET + MAILBOX A L 250 000 COMPRESA IVA. (POP: COMO, MILANO, TORINO, ROMA, FIRENZE, PISA, NAPOLI)

1 240

1.290

14

90

2) CONTRATTO DI ABBONAMENTO ALBANET (12 MESI) FULL INTERNET + MAILBOX A L 250 000 COMPRESA IVA. (POP: 49 TRA LE MAGGIORI CITTA').



PC PENTIUM 100-200 MHZ

CONFIGURAZIONE BASE: CASE DESKTOP O MINITOWER CE MAIN BOARD PENTIUM 75- 200 MHZ - CHIPSET INTEL TRITON II pentium 256KB CACHE SYNC ON BOARD EXP 512KB - RAM 8MB EXP 128MB SCHEDA VIDEO PCI S3 TRIO 64 V+ 1MB EDO ESP 2MB MPEG SW

CPU INTEL	HD 850MB _	HARD DISK 1,2GB	+ 50
PENTIUM 100	1.090	HARD DISK 1,7GB HARD DISK 2.1GB	+ 100
PENTIUM 120	1.140	HARD DISK 2.5GB	+ 250
PENTIUM 133	1.240 F	ESPANSIONE RAM A 16MB ESPANSIONE RAM A 32MB	+ 80 + 240
PENTIUM 150	1.370 A	S3 TRIO64V+ 1MB>4MB MPEG HY	
PENTIUM 166	1.590	MB PRIDE FREEWAY II PLUS	+ 150 + 180
PENTIUM 200		SOUND BLASTER 16 PnP	+ 120

DRIVE 1.44MB -TASTIERA PER WINDOWS 95 - MOUSE + TAPPETINO

TUTTI I PREZZI SONO X 1.000 ESCLUSA IVA 19%

- 14" 1024x 768 NI 0,28 - MPKI!/ DIGITALE	390/420
0 - 15" 1280x1024 NI 0,28 DOT PITCH - MPRII - DIGITALE	590
- 17" 1280x1024 Ni 0,28 DOT PITCH - MPRII - DIGITALE	990
- 17" 1280x1024 Ni 0,26 DOT PITCH - MPRII - DIGITALE	1.240
* MONITOR WISE 3 ANNI DI GARANZIA	
- 15" WISE 1280x1024 NI 0,28 DOT PITCH - MPRII - DIGITALE OSD	640
- 17" WISE 1600x1280 NI 0,28 DOT PITCH - MPRII - DIGITALE OSD	1,140
- 17" WISE 1600x1280 NI 0,25 DOT PITCH - MPRII - DIGITALE OSD	1.690
S -15" CPD-15\$X 1280x1024x0,25 (60Hz) DIGITALE	690
O -15" CPD-15SF2 1280x1024x0,25 (60Hz) DIGIT- OSD	790
1-If ULD-11314 ICOURIDETAU.C. PROTINCE TOOP	1 690
N -17" CPD-17SE2 1600x1280x0,25 DIGITALE - OSD	1.890
Y -20"CPD-20SF2 1600x1280x0,30 DIGITALE - OSD	2.990
-20"CPD 20SE2 1600x1280x0,25 DIGITALE - OSD	3 890

MAIN BOARDS PENTIUM INTEL TRITON 2 VX / HX

190 MB PENTIUM CHIPSET INTEL TRITON (I (430 VX)- 256KB CACHE SYNC ESP 512KB MB PENTIUM CHIPSET INTEL TRITON II (430 HX)- 256KB CACHE SYNC ESP 512KB 220 MB PENTIUM "PRIDE FREEWAY II PLUS" TRITON II (430 HX) 512KB CACHE SYNC 340 MB PENTIUM "ASUSTEK XP55T2P4" TRITON II (430 HX) 256KB CACHE ESP 512KB 320 MB PENTIUM "INTEL TUCSON" TRITON II (430 HX) ATX FORM + AUDIO 340 MB PENTIUM PRO "INTEL VENUS" (TC440 FX) ATX FORM 540

• 4M8 4	O PENTIUM 100	250	850MB SEAGATE	270
	O PENTIUM 120	290	1 2GB QUANTUM	320
16MB 16		390	R 1,26B SEAGATE	
M 32MB 32		7	D 1.7GB QUANTUM	370
M ANIO Cho	I EMPIONITION	520	2,1GB QUANTUM	470
	100000	740		
16MB EDO 18	I POST I MAN WAY	940	2,16B SEAGATE	490
32MB EDO 36	PENTIUM PRO 180	890	2,5GB QUANTUM	520
S6KB CACHE SYNC 5	PENTIUM PRO 200	1 040	3,2GB QUANTUM	570
	TENTION THO 200	1 040	HARD DISK SCSI	
AD DOM IDE	ADDL (DAMALA		2.16B QUANTUM SCS13	640
GD KUM (DE /	SCSI / PCMCIA		2.16B QUANTUM WIDE	990
	-	180		
			4,36B QUANTUM WIDE	1.490
		180	9GB SEAGATE	2.790
WEARNES COD 1020A 10		240	968 MICROPOLIS AV	3.590
PIONEER DR-A10X 10X (110ms - 128KB CACHE) 270			HARD DISK 2,5" IDE	
TEAC CD 45S SCSI 6X (110 mise 256KB CACHE) 24			540MB WD/IBM/HITACHI	290
PIONEER DR-UIOX SCSI	IOX (110mm - 128KB CACHE)	340	IGB TOSHIBA	540
			TION LOGITHE	770

640

840

990

FINANZ AMENTI DA 12 A 48 N C 3 FER PAGAMENTI RATEALI SVOLGIMENTO PRATICHE DIRETTAMENTE IN SEDE O PER CORRISPONDENZA PAGAMENT TRAM TE BOLLETT NI DI CONTO CORRENTE (RED TCON



NEC CO-ROM ESTERNO SCSI 8X

LETTORE CD ROM PEMCIA 4X

- LETTORE CD-ROM PCMCIA 6X

590

490 1,1,35GB TOSHIBA

1,76B TOSHIBA

2.16GB TOSHIBA

YIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60 00043 GIAMPINO - ROMA 06/79LELEI 791-55.KS FAX 791.06.43



CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO COMPUTERS, MONITORS E ACCESSORI PER ROMA E PROVINCIA. CONSEGNA GRATUITA COMPUTERS E ACCESSORI IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO PER PAGAMENTO ANTICIPATO.

NARCRAFT 2

Continuo a ricevere una costante quantità di telefonate al Giovedi su questo splendido gioco di strategia della Blizzard. Per disintasare un po' la linea telefonica, ecco di nuovo tutti i codici di cui sono a conoscenza.

Anzitutto, premete il tasto [EN-TER] durante una partita. Apparirà una finestrella in basso in cui potrete inserire le seguenti gabolucce:

GLITTERING PRIZES - Aggiunge un sacco di oro, petrolio e legname alle vostre riserve.

VALDEZ - Per avere 5000 unità di petrolio in più.

SHOWPATH - Per vedere subito tutta la mappa.

HATCHET - Per raccogliere più velocemente il legname.

DECK ME OUT - Per avere subito tutti i miglioramenti tecnologici.

EVERY LITTLE THING SHE DOES Per avere subito a disposizione tutte le magie.

MAKE IT SO - Le costruzioni, le unità e la ricerca tecnologica si ottengono più velocemente.

TIGERLILY - Da digitare per poter scegliere di teletrasportarsi in un altro

ORCx - Per teletrasportarsi con gli orchetti in un altro livello (x). Da digitare subito dopo TIGERLILY.

HUMANx - Per teletrasportarsi con gli umani in un altro livello (x). Da digitare subito dopo TIGERLILY.

IT IS A GOOD DAY TO DIE - Per avere l'invulnerabilità.

UNITE THE CLANS - Per vincere immediatamente uno scenario.

TITLE - Per far muovere più velocemente le unità.

NETPROOF - Molto carino: da provare.

RAYMAN

Per questo capolavoro piattaformico della UBISOFT, Antonello Melis di Sassari mi chiede qualche codice. Nessun problema: eccoti accontentato. Durante una partita potete in qualsiasi momento digitare uno di questi codici:

RAYLIVES

RAYWILL

- Per avere fino a 99 vite in più.

BIOLOGY E R

RAY POINT - Consente di

aumentare i punti di energia di Rayman di cinque unità.

Per avere un

oggetti in più.

sacco di

 Indubbiamente il codice più potente di tutti: per avere immediatamente tutti i poteri magici!!!

GOLDFIST

- Così potrete abbattere a

suon di pugni anche le montagne...

EURO

Per questo bel gioco di calcio sugli europei brillantemente persi dalla nostra nazionale, ecco un paio di trucchettini: quando i giocatori si schierano in campo per il secondo tempo della partita premete il tasto [F1] e subito dopo [F3] per cambiare lo schema di gioco e la formazione. La cosa buffa è che questi comandi verranno inviati non alla vostra squadra ma a quella avversaria! La

cosa più consigliabile, dunque, è quella di scegliere lo schema 6-1-3, che renderà praticamente inesistente il centrocampo avversario. Inoltre, talvolta è possibile Intercettare Il rinvio del portiere, standogli semplicemente di fronte e premendo come forsennati il tasto [2]. Se ce la farete, riuscirete a colpire di testa il tiro, ribattendolo direttamente in rete!

DESTRUCTION MERBY Nel momento in cui vi viene chiesto di

Paolo Maugi di Napoli, che ha viaggiato tutta una notte in treno per venirci a trovare allo SMAU, mi ha passato tre codicilli molto utili per lo splendido gioco "scassamacchine" della Psygnosis.

inserire il vostro nome digitate:

!DAMAGE! - Per essere invulnerabili.

Per correre all'interno di un giardino di un monastero!

NPLAYERS -

Per scegliere il numero di giocatori.





ACTUA SOCCER

Per il fratello quasi-gemello di Euro 96 Franco Mareggi di Pistoia mi ha spiegato un bel trucchettino. Fate partire il gioco digitando da DOS: SOCCER -01142475549. Otterrete così una nuova squadra di fenomeni chiamata Gremlin XL.

ROAD WARRIOR

Per il seguito di Quaratine della GameTek (un Doom automobilistico), Riccardo Tazzi di Pistoia mi ha inviato questo trucchettino.

Da DOS digitate: [RW 985XWM F7]. Nel menu principale troverete a questo punto una

nuova opzione che vi permetterà di caricare direttamente il livello che più preferite.

Inoltre, durante una partita, premendo [F7] finirete immediatamente un livello, passando senza colpo ferire a quello successivo.



Ernesto Zappi di Udine mi ha mandato una lunga e bellissima lettera. Tra i tanti segreti che mi ha spedito, ecco un trucco molto interessante per il bel simulatore di volo della Electronic Arts. Una volta che avete caricato il gioco, prima di cliccare il pulsante "Play Single Mission", premete i tasti [CTRL] + [ALT] + [SHIFT di destra] e sempre tenendoli premuti, cliccate sul pulsante. Ora potrete volare in una missione di una qualsiasi campagna. Questo trucco consente anche di volare con un qualsiasi aereo di nostro gradimento: basta creare una missione tenendo premuti i fatidici tre tasti (visto che due mani non basteranno, fatevi aiutare da un vostro amico), poi uscite e rientrate immediatamente dopo, sempre tenendo pigiati i tre tasti.



Sintonizzatore TV

cod. TUN01L L. 176,000

Trasforma il monitor CVBS In uno spiendido TV ad alta definizione con 99 canali programmabili da telecomando di cui 40 in memoria Espansione Esterna da 2 MB per Amiga 500 - 500 plus - 1000 cod. ESP04F • L. 311.000

24068 SERIATE (Bergamo) Via Correggio, 13

Drive Esterno Amiga

cod. DRI03GL, 132,500

TOWARE OF OFFERTE
Telefonate anche per i prodotti non visibili.



cod ESP06F

L 212 000



Midi Kit Sound Blaster con 2 cavi Midi di Collegamento е 2 Game Port (é utilizzabне anche con schede compatibili Sound Blaster)

MB

t'am

cod ESP07F

L 392 000



Espansione Velocizzatrica per Amiga 1200 - 32 bit

Versatile espansione per Amiga 1200 che proponiamo con 1Mba bordo a sole L. 196.000 La scheda si potra espandere, poco per volta fino a 8 Mb.

Per i più esigenti esiste la possibilità di aggiungere il coprocentore matematico

Per RAM DI ESPANSIONE 1 MB £ 75 000 PROMOZIONE

ACCESSORI PER C 64 Confezione da 10 cassette con 60 giochi L 14 000 (d sponibi 6 confezioni)

ALIMENTATORE
CARTRIDGE tipo N KI
CARTRIDGE tipo FINAL
CARTRIDGE a nea lestine
RESET DI MEM./DUPLICAT
PENNA OTTICA CON CASSETTA

1121 111

L 126,000

Espansioni

L 33,000 L 37,500 L 21,000 L 7,900 L 16,700

PROMOZIONE

PROVA JOYSTICK
JOYSTICK RAMBO
JOYSTICK GHIBLI TRASP LUMIN.
MOVIOLA
COVER C64 NEW/OLD
COVER PER REGISTRATORE

L 14 500 L 23 500 L 26 500 L 12,000 L 9 900

4 900

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE. SI INTENDE CHE RICEVERO' INSIEME ALLA MERCE ORDINATA UNA COPIA GRATUITA DEL CATALOGO POSTAL OREAM cognome e nome Nº CIV CO indirizzo C.A.P (Prov) città telefono pref pagherò al postino cod accessorio computer prezzo allego ricevuta vaglia posta e allego assegno пол trasferiblie intestato a: POSTAL DREAM sri INTENDONO IVA INCLUSA spese postali di spedizione 0.000 spese postali spedizione di invio urgente L. 13.000 tota e spese di spedizione con corriere espresso L 18.000 GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI Anuga K



PER ORDINARE

Tutti i giorni dai lunedi ai venerdi dalle ore 9,00

alle ore 12,30 Dalle ore 14,30 alle ore 19,00

Tel. 035/32.17.06 Fax 035/32.17.09 Sabato delle ore 9,00 alle ore 12.30

Ho fatto un giro allo SMAU, la mostra di informatica più importante d'Italia, durante il mese scorso: ero in incognito (giacca a vento rossa, sciarpa rossa, passamontagna rosso, occhiali da sole rossi), eppure un sacco di gente mi osservava di nascosto come se sapesse chi ero... Mah, travestito così chissà come ha fatto a riconoscermi...

UN NUOVO LETTORE

Veilutoso Cyber Master

no dodici anni e sono un nuovo lettore della tua splendida rivista. Ti chiedo per lavore di potermi aiutare in un gioco in cui mi sono bioccato l Taureg ormai mi distruggono non appena mi avvicino alle loro astronavi III Come avrai già capito, il gioco è Star Rangera. Ti prego, aiutami. Sono disperato!

Francesco Ghiberti - Firenze

Caro il mio coraggioso dodicenne eccomi subito in tuo aiuto: Taureg mi sono sempre stati sui... chip, per cui eccoti una bella carrellata di codici per disintegrarii in atomi minuti minuti

Digita (JAVA) durante lo svolgimento di una missione per attivare il modo-gabola. Ora potrai inserire il coglici

SHAZAM - Per attivare l'invincibilità VITAMINZ - Per rifornirsi immediatamente di propellente e di muni-

SCOTTY - Per avere il warp infinito.
CAMEO -Per attivare l'autopilota
warp

DUST - Per poter volare attraverso le navi avversarie e qualsiasi ogget-

ISEEU - Per vedere le navi nemiche in qualsiasi punto della mappa BOGONS - Molto carino: una risata non la mai malei

ZOOMERZ -Per aumentare la veloicità di gioco

VOIZIS -Per vincere la missione in esecuzione in quel momento

VOIZIF - Per perdere la missione in esecuzione in quel momento.

MOIZIX - Per giocare immediatamente la missione numero X (X dai n = 9)

VOIZI! - Per giocare immediatamente la missione numero 11("=12. £=13, e così via)

PADRE E FIGLIO IN DIFFICOLTÀ

Affabile Cyber Master,

ti scrivo a nome mio e di Luca, mio figlio (10 anni), visto che ci siamo bioccati alla quinta missione di Absolute Zero, uno sparatutto ambientato nello spazio. Ci puoi aiutare? Considera che Luca ha una smisurata fiducia nelle tue capacità. Spero che non lo (ci) deluderai. Grazie e arrivederci

Tommaso Andreoni - Genova

Deludere un'accoppiata padre-figlio che riesce a giocare assieme ai videogames? Giammai! Ho dato una veloce scorsa alla mia biblioteca di trucchi e penso di aver trovato ciò di cui Luca sta tanto fiduciosamente attendendo da me. Quando fate partire una nuova partita nel menu principale (opzione "New Game"), invece di inserire il vostro nome, digitate [Magazine Review] (attenti alle maiuscole). Il risultato sarà stupefacente: potrete immediatamente accedere a tutte le missioni del gioco, saltando così quella benedetta quinta missione che vi fa così tanto disperare



COSA MI COMPRO PER NATALE?

Stolgorante Cyber Master,

sono molto indeciso sull'acquisto di alcuni giochi di strategia come Caesar II, Command & Conquer e Civilization II. Sono sicuro che con la tua Cyber Intelligenza tu possa darmi una risposta

Max Brandi - Genova

Beh, così mi inviti a nozze, o prode Max. Questi tre giochi, pur essendo tutti degli ottimi prodotti di strategia, sono molto diversi tra loro. Caesar II è un mix tra gioco di economia e di combattimento ed espansione militare. E' indicato a quanti amano entrambi questi aspetti di gioco. In alternativa, potresti dare un'occhiata a Lords of the Realm (Impressions) e a Conquer AD. Command & Conquer è invece un gioco di (quasi) puro combattimento, dal momento che il denaro serve unicamente per acquistare nuove unità e costruire nuovi edifici (che a loro volta consentono di acquisire nuove unità). Il gioco è in tempo reale, per cui non avrai molti momenti per pensare e sarai in perenne corsa contro il tempo. Si tratta di un gioco che ha avuto un successo enorme, che ha un disco di espansione (Covert Operations) e che tra poco avrà un secondo episodio (Red Alert). Se vuoi un po' di adrenalina nel sangue, questo è il gioco che fa per te. Civilization II è invece il prodotto "più intelligente" Creato dal mitico Sid Meier, vi fa giocare come il condottiero di un popolo che dovrete guidare sulla via della civiltà. Dovrete affrontare combattimenti e scontri militari, ma anche tutti quei problemi di civiltà, di economia e di noerca tecnologica, che rendono a mio parere questo gioco il più affascinante e longevo gioco di strategia di tutti i tempi. Certo che non è funosamente veloce come C&C. In ogni caso, si tratta di ottimi prodotti che valgono decisamente il loro prezzo.

IL DOPO-SACCHI...

Onnipotente Cyber Master,

ho assolutamente bisogno del tuo aluto per sapere come diventare manager della Nazionale Italiana a Scudetto. Ci ho provato in tutti i modi, ma non ci riesco proprio! Aiutami!

Luca Angeletti

Temo che tu sia incappato nel bug (errore di programmazione) che tutti i possessori di Scudetto temono di più... Pare infatti essere praticamente impossibile "fare le scarpe" a Sacchi. Nonostante molti lettori affermino di essere ormai in grado di vincere anche cinque scudetti di fila, nessuno di quanti ho contattato per avere un riscontro in merito sembra essere mai riuscito a salire sulfa panchina degli azzurri. Ho contattato anche la Domark, e pare che questo bug non sia presente nelle altre versioni di Scudetto focalizzate sul campionato spagnolo, inglese, francese e tedesco. Invito quindi i lettori che ce l'abbiano fatta ad essere il nuovo citti italiano a contattarmi per lettera o telefonicamente, così da scoprire in quale modo questo bug possa essere aggirato. Ebbene si: qualche (rara) volta anche il Cyber Master non è così onnipotente...

COSA MI COMPRO

Ciao Cyber Master

per prima cosa grazie per la continua e accurata informazione nel mondo dei PC. Ti scrivo per farmi consigliare da chi di PC se ne intende. Vorrei acquistare un Pentium 133 con 16 Mb di RAM. Ma con quale scheda acceleratrice? Matrox Millenium, Stealth 64 3240 PCI, Stealth 3D 2000...? Tieni conto che utilizzo il PC in Windows 95 e (soprattutto) giochi 3D Dos Un urgentissimo grazie

Stefano Calugi

Caro Stefano, mi hai passato una bella gatta da pelare. Consigliare ora una scheda video, è un po' come azzeccare un tredici al Totocatcio. Infatti, si sta assistendo ad una trasmigrazione sempre più marcata dal mondo Dos a quello di Windows 95, e ogni scheda da il meglio di sè o in un ambiente o nell'altro, finoltre, stanno arrivando le schede video 3D (VIRGE, 3Deffects, ecc.), di cui non esiste ancora uno standard di fatto. Comunque, la soluzione che mi sentirei di proporti è la seguente: prendi una Diarnond Stealth 3D 2000, che oltre a costare relativamente poco e ad essere l'unica scheda 3D ora sul mercato, permette il supporto del 3D accelerato VIRGE. Nel caso in cui lo standard di questo benedetto 3D tra un annetto o due cambi, tu avrai potuto godere dei servigi di una scheda tridimensionale già da ora, senza per questo aver dovuto spendere un occhio della testa. Stai solo attento a comperare le versioni dei giochi che supportino la tua scheda. Ad esempio, Descent 2 viene venduto con supporto VIRGE solo su richiesta, per cui informati sempre su questo aspetto prima di ogni acquisto

CYBER MASTER

Nome:	
Cognome:	+ b bE +b44+ E4+++ + E1
Indirizzo:	4+ + 14+355 ++51 +54 + 5
Età:	b +b444 b 44 b1
LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)	

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso Edi.Progress - via Pagliano, 37 - 20149 Milano



Ciao ragazzi! Come ve la passate? lo benissimo, anche perché non vedo l'ora che nevichi per farmi una sciatina. Sono anche ansiosa del prossimo Natale. Chissà cosa mi regaleranno Cyber Master, Dott. Kernal e i miei spasimanti... Mi piacerebbe una copia di Quake tutta per me! Ma se qualche ammiratore volesse regalarmi un collier di diamanti, accetterei volentieri! Baciotti.

Silvia

TANTA VOGLIA DI PROGRAMMARE

Cara Silvia, ho una domanda da porti. E' da parecchio tempo che mi interesso di computer, ma non ho mai provato a programmare. Andare per negozi e cercare libri o programmi che mi aiutino nel mio intento non è servito a molto, dato che spesso gli stessi negozianti non sanno neanche cosa vendono. Per questo motivo non ho mai acquistato nulla, per paura di buttare via i soldi. La mia domanda è: potresti suggerirmi qualcosa per imparare a programmare videogames in 3D a un prezzo ragionevole e che mi permetta di fare dei progressi? Spero in una risposta e ti ringrazio anticipatamente.

Guido

documentata appositamente per la tua richiesta specifica, e sono venuta a conoscenza che la programmazione di videogiochi in 3D si sta spostando sempre più sotto Windows 95, grazie all'introduzione dei nuovi engine grafici quali DirectX e QuickTime VR. Quindi ti posso consigliare di scegliere qualche "tomo" che tratta della programmazione sotto Windows 95. Ti assicuro che dovrai passare parecchio tempo prima di capirci qualcosa, quindi armati di

costanza. Altrimenti potresti buttarti su un terreno in sicuro sviluppo, quale

buona pazienza e studia con

Internet. Recentemente è stato introdotto il nuovo linguaggio di programmazione JAVA, che permette di offrire alla rete routine e applets multimediali (animazioni e suono). Anche in questo caso in libreria puoi trovare tutto quello che ti serve. Sono molto complete e esaurienti le coliane della Apogeo. Non mi resta che salutarti con un grosso SMUCK, e augurarti buona fortuna.

MOTO E MANAGERIALI... CHE PASSIONE!

Simpaticissima Silvia, avrei bisogno di un piccolo favore. Potresti gentilmente pubblicare una lista di videogiochi manageriali per PC tipo il bellissimo Space Bucks della Sierra, e anche di videogiochi manageriali belli in generale? Purtroppo non ne vedo molti in circolazione, a parte il suddetto, Grand Prix Manager... e poi? Inoltre vorrei sapere perché NON esistono belle simulazioni di corse motociclistiche per PC.
Cybersaluti.

Claudio Perazzo - Rapallo (GE)

aro Claudio, lo sai che abiti in una bellissima città? Pensa che ho una nonna che abita a Recco, praticamente a un tiro di schioppo da te, che come ben saprai è la

"patria" della focaccia al formaggio!!! Per quanto riguarda l simulatori di moto, ti confermo che non esistono in questo momento del programmi del genere... ma tra qualche mese ho saputo che uscirà Motocross X della Time Warner, un bellissimo simulatore di motocrossi dalla grafica esaltante. Purtroppo devo dire che non ci sono altre case software in procinto di commercializzare un simulatore di motociclismo. Il perché non lo so, ma penso sia dovuto al fatto che questi programmi non vendono un granché... Per quanto riguarda l giochi manageriali, potrei dartene una sfilza infinita, ma mi limiterò a consigliarti alcuni titoli che mi sono particolarmente piaciuti: Scudetto (Domark), F1 Grand Prix Manager (Microprose), Team F1 (Europress nuovissimo!!!), 1860, Transport Tycoon, A-Train, inoltre potresti allegare alla lista i classici Simcity, Simtower e Simisle. Spero di averti dato delle buone dritte.

L'ALTRA FACCIA DI GP2

Bacini.

Carinissima Silvia (non ne sono sicuro, ma da come ne parlano...), sono un vostro lettore da ormai due anni e leggo il K-box di ogni numero perché lo trovo fantastico. Penso sia inutile dirvi quanto

K-BOX

siete bravi nel vostro lavoro e vi dico solo che K lo leggo tutto, e dico tutto, in un solo giorno (anche di meno). E' la prima volta che provo a scrivervi e non so neanche se mi pubblicherete, ma non fa niente, non mi arrenderò certo per questo.

certo per questo. Non so per quale motivo non vi abbia mai scritto, forse perché non ho grossi problemi di cui parlare, forse perché non avevo argomenti interessanti, ma comunque adesso lo sto facendo e sto scrivendo la mia lettera in base alle critiche mosse da Stefano Semi e Mario riguardo al mitico gioco Grand Prix 2. Comincio subito con Mario assicurandogli che nessuno ti obbliga a comprare il gioco, quindi se non si hanno le possibilità si rinuncia (discorso forse da egoista), ma purtroppo la realtà è così, ed è veramente difficile cambiare le cose nella nostra società. Volevo rispondere in particolar modo a Stefano Serni che accusa sotto tutti i punti di vista Grand Prix 2, dicendo cose che a mio parere non sono vere. Prima di tutto io non ho trovato nessuna differenza tra le emozioni che ti dava IndyCar Racing o NascarRacing e Grand Prix 2; anzi, secondo il mio modesto parere penso sia di gran lunga più esaltante una gara giocata con Grand Prix 2 che con IndyCar. Forse perché sono un grande appassionato di F1, ma sono sicuro che chiunque abbia provato il gioco sia della mia opinione. E purtroppo non puoi neanche dirmi che non abbia giocato a IndyCar Racing o NascarRacing, perché ti comunico che questi due giochi non hanno segreti per me, e non sto esagerando, dato che ho passato meși interi a smanettarci sopra. E non credo assolutamente che tu sia riuscito a ottenere una pole eliminando gli aiuti offerti dal computer, come dice giustamente anche la nostra Silvia (ormai sei una dei nostri), perché non ci credo, e a maggior ragione non ti credo perché il gioco lo posseggo anch'io e non puoi inventarti le cose.

Quindi, mio caro Stefano, penso che tu non abbia centrato il tuo obbiettivo, e un'ultima cosa: non è assolutamente vero che anche nei circuiti ovali la stessa curva è sempre diversa... hai provato a correre per

duecentocinquanta giri sulla pista Michigan? E mi vieni a dire che la curva è diversa? Ma non diciamo baggianate! Con questo ho finito...

Forse sono stato un po' troppo critico, ma dovevo sfogarmi, soprattutto con le persone che prima di parlare, in questo caso scrivere, non accendono il cervello, e soprattutto non dicono le cose come stanno. Ci sentiremo assai presto, almeno credo. Grandissimi bacioni a tutta la redazione.

Daniele Pagnotta - Roma

hi! Ohi! Sento odore di bruciato!!! Prima di tutto vorrei fare da mediatrice tra Daniele e Stefano...

Dunque, è innegabile che abbiate due diversi punti di vista su un gioco tanto atteso quanto criticato quale Grand Prix 2. Non per questo si deve essere così "rudi" nel criticare un altro punto di vista.

Semmai, caro Daniele, avresti dovuto esaltare le doti che hai trovato positive in Grand Prix 2. Certo è che questo gioco è stato, anche in redazione, esaltato e stroncato allo stesso tempo.

Personalmente trovo assurdo che si debba acquistare un gioco che offre le sue migliori prestazioni su computer altamente professionali e costosi...

A questo punto mi compro un gioco da "sala giochi" (scusate il "gioco" di parole...). Ora come ora è possibile offrire all'utente un prodotto qualitativamente valido, senza che quest'ultimo richieda hardware avanzato e costoso. Vedi F-22, recensito nello scorso numero di "K", che pur avendo una grafica pari a quella di EF-2000 gira tranquillamente su un Pentium 100. D'altro canto non si può dire che Grand Prix 2 sia facile da giocare! Come ho già detto, non sono riuscità a fare un giro dopo aver eliminato qualsias! tipo di aiuto (e non facciamo le solite battutine del tipo "Donne al volante..."). Abbiamo dato voce a due schieramenti differenti: chi ama e chi odia Grand Prix 2. E' ovvio che chi vuole ribattere lo potrà fare scrivendo a questa rubrica. Bye Bye.

DOV'È FINITO IL DIVERTIMENTO?

Idilliaca Silvia, ti scrivo per sapere da quanto sei nell'ambiente informatico, in quanto la vera causa della mia lettera è un'inchiesta riguardante il divertimento coi videogiochi di oggi in confronto a quelli di "ieri".

Mi spiego: ho cominciato a giocare a

cinque anni con lo ZX Spectrum delle mie vicine di casa; poi mi sono "accattato" con mio fratello un C64, e quei periodi non li dimenticherò mai. Ora in casa, oltre ai tre C64, abbiamo un 486 DX4/100 e un Pentium 200, ma non mi sembra di divertirmi come ai vecchi tempi, in cui finire Bubble Bubble o Zak McCracken significava essere "Dio sceso in terra".

Da qui giunge spontanea la domanda: sono io che sono nostalgico e non ammetto che il mio pupillo stia sotto due metri di terra, oppure effettivamente tempo fa la giocabilità era maggiore? Ti saluto e spero che tu e la redazione possiate essermi in qualche modo d'aiuto.

Un colossale bacio con tantissimo affetto.

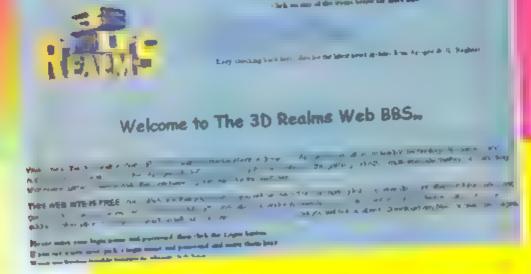
Tuo Nicola

🦰 aro Nicola, mi hai riportato indietro nel tempo... Non ti dico da quanto tempo lavoro nel campo informatico, altrimenti risaliresti facilmente alla mia età, e sai che non è carino parlare di anni a una donna. Comunque non posso che darti pienamente ragione... a metà. Difatti, se noti, tutto ciò che è novità (e non solo nel campo informatico) ci impressiona maggiormente prima di averlo sperimentato. Ad esempio, ti ricordi quando sei uscito la prima volta da casa col motorino come erl "elettrizzato"? Pensa adesso quando guidi lo stesso mezzo... la novità è sparita, e non provi più quelle emozioni che provavi allora! La prima volta con un computer, per me, è stata davvero esaltante. Ricordo che con il mio mitico 286/33 giocavo delle ore a Zac McCracken. Oggi sono costretta a non giocare con alcuni prodotti perché richiedono un hardware esagerato. Ma non vuol dire che se avessi l'opportunità di giocarci non mi divertirei... anzi! Quando ci arrivano in redazione delle nuove avventure, e le facciamo girare sul nostro Pentium 166, il divertimento è assicurato!!! Luca, Giampaolo, Fassina e Pitone iniziano ad ululare come lupi affamati, e io suggerisco loro le soluzioni degli enigmi (che la maggior parte delle volte sono sempre corretti!). Forse ti mancano i bei tempi, piuttosto che i vecchi programmi... Forse ti mancano quei momenti con tuo fratello... ho forse ragione? Non crucciarti, caro Nicola... usciranno giochi che ti faranno dimenticare quei bei tempi! Un megakiss.



Anche questo mese K vi propone alcuni siti interessanti, che a nostro giudizio vanno assolutamente visitati. Buona navigazione.

http://members.col.com/lfrsi/index.html E Compionato del mondo di Grand Prin 2 è in corse di prolgimente di suddetto sito. le spiegazioni su ceme sicriversi e partecipare sone presenti nelle pagini HTML Mohi Baliani sone in gare perché non a provate anche voil



http://www.3drealms.com/ Il mitico sito della casa produttrice di Duke Nukem 3D. In questo sito potrete scaricarvi la versione shareware di Death Rally, e leggervi tutte le novità che riguardano Duke NUkem 3D.



Dittle Formula Racing Series

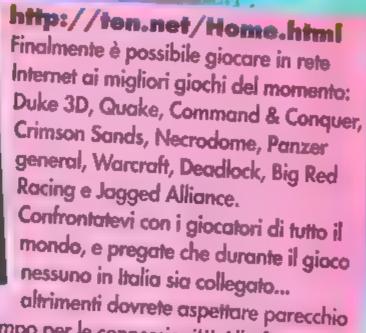


http://www.geocities.com/ Holliwood/2780/ index.html

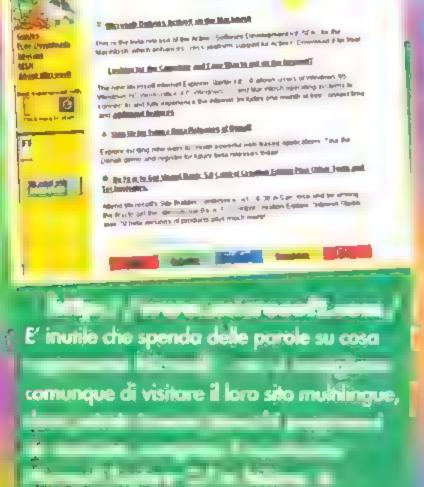
Non so come la pensate voi, ma qui in redazione siamo molto sensibili al

fascino femminile (Silvia compresa!!!)... E' per questo che ogni tanto ci "sollazziamo" la vista guardandoci le più belle donne del mendo, cesi generose nel loro splendore. In questo sito, rigorosamente casto e puro quanto basta, potrete vedere le Top Model in foto inedite.

FAVOLOSO!



tempo per le connessioni!!! Alla fine, però, ne vale veramente la pena! Spiegazioni su come giocare in refe si possono trovare direttamente nel sito.













DIVERTAREDATIORE AERORAUTICO

C'è voluto più di un mese per leggere le centinaia di lettere giunte in redazione.

Sono dieci i prescelti, e al primo posto si è classificato Filippo Arduino di Trento. A lui vanno i complimenti della redazione! Volevamo ringraziare, inoltre, tutti

i lettori che ci hanno scritto, per l'impegno e l'affetto dimostratoci. Di seguito potete leggere il testo del vincitore, dandovi intanto

l'appuntamento per la prossima prova. La sequenza corretta è: 9/8/5/2/4/10/1/7/3/6/11

I prescelti!

- 1) Filippo Arduino Trenta
- 2) Rita Pambieri Reggio Emilio
- 3) Carmine Giubilo Napoli
- 4) Rocco Tancredi Cerignola (FG)
- 5) Lorenzo Garavaglia Povia
- 6) Luca Ravizza Udine
- 7) Michele Fornasetti Milano
- B) Giacomo Capellaro Bologna
- 9) Amerigo Basilari Firenze
- 10) Elena Giussani Belluno

n un lampo mi sedetti sul sedile di comando a sinistra. Tante ore sui libri e sulle riviste specializzate mi avevano fornito un background culturale in materia aeronautica non indifferente. Tanto più che grazie a mio padre avevo conseguito il brevetto di volo ultraleggero e qualche nozione di volo l'avevo. Già, ma un Airbus A320 NON E' proprio ultraleggero. Istintivamente afferrai la cloche e controllai l'altimetro: 20.000 piedi. "Non male" dissi tra me e me; nel caso qualcosa fasse andato starto, avrei avuto qualche minuto, prima di impattare al suolo come una zucca matura, per accendermi l'ultima sigaretta. Cercai il display multifunzione che mi indicasse la rotta di volo; sapevo che gli aerei di linea hanno una mappa elettronica che visualizza tutti gli aeroporti sul quale il velivolo transita. Ma come accedere alla mappa? Premendo freneticamente qualche pulsante, giunsi ad una schermata che sembrava essere la mappa della zona circostante. Notai che un grosso aeroporto non distava più di 700 miglia circa. Giunti ad una distanza utile, avrei comunicato la situazione alla torre che avrebbe provveduto a tirarmi giù con l'ILS, il sistema di atterraggio strumentale. Come una folgore, un terribile presentimento si impossessò di me. "La situazione è da film; e nei migliori film il carburante non basta mai" mi sussurrò la vocina del gulo dentro di me. A confermare i miei sospetti, un preoccupante cicalino cominció a suonare e la lancetta del serbatoio a girare in senso antiorario come farebbe un orologio impazzito. Il fulmine che aveva scosso il gigante di metallo doveva aver - guardo te che cula - colpito il serbatoio che aveva cominciato a perdere. Febbrilmente, cercai sulla mappa un pianoro dove poter effettuare uno schianto di fortuna limitando il più possibile i danni alle zone abitate. Se dovevo

andarmene, sarebbe stato carino portare con me meno gente possibile. Zoommando su quella che sembrava una zona di campagna, vidi un piccolo dat luminoso a sole 10 miglia dalla mia posizione. Mi concentrai su quel piccolo puntino che sembrava essere la mia unica speranza: decisi di scendere di quota per esaminarlo a vista e mettermi in eventuale contatto radio. Spensi il pilota automatico e spinsi delicatamente la cloche in avanti: gradualmente, vidi che l'altitudine diminuiva. Giunto a 5000 piedi, ristabilizzai l'aereo e chiamai via radio quello che sembrava essere un piccolo geroporto. Una voce assonnata mi rispose dopo diversi tentativi di comunicare: "Chi è a quest'ora?" "Salve, sono un Airbus in avaria: non è che mi noleggereste un qualche centinaio di metri di pista per un atterraggio di emergenza?". Ho immaginato la sua espressione nel girarsi nella torre e vedere un bestione del genere che si avvicinava alla misera pista. "Questo è un campo di paracadutisti! Atterrano solo Cessna, Pilatus e Dakota! Non si può atterrare con un Airbus!!". Cercai di spiegargli che non avevo tempo per uscire sulle ali e limare via il materiale in sovrappiù e quando la convinsi che la mia compagnia (fittizia, ovviamente) ovrebbe ripagato i danni, iniziai la procedura. Man mano che mi avvicinavo, il campo di volo mi ricordava il fatiscente "aeroporto" del pilota pazzo di Fandango. Mi passarono di fronte agli occhi le immagini dei più famosi piloti di tutte le epoche, dal Barone Rosso a Maverick, e chiesi l'aiuto di tutti gli improvvisati piloti che mi avevano preceduto. La velocità era di 200 nodi: abbassai i llaps e l'aereo cominciò a perdere velocità. Non avevo spazio per aumentare la potenza e ristabilizzarmi sui 200. Decisi di saltare quel passo della procedura e plonare. L'indicatore di stallo cominciò a lampeggiare ed una sensazione di

vuoto allo stomaco mi avverti che non avevo ancora mangiato e che stavo perdendo quota troppo velocemente. L'aereo cominciò a traballare ed io abbassai i carrelli: il muso dell'Airbus era preoccupantemente basso. Mi ricordai delle mie esperienze (virtuali) di atterraggio sulle portaerei dove regolarmente spaccavo il carrello anteriore, oberato dal troppo peso. Dalla radio gracchiavano urla incomprensibili: "Sei troppo bassol Sei troppo velocel Sei troppo..." e la trasmissione cessò quando, con la punta dell'ala, troncai di netto l'antenna della torre di controllo! Il più gradualmente possibile, cercai di tirare a me la cloche per alzare il muso. Un urto spaventoso mi avvertì che il carrello posteriore oveva toccato terra. Nel panico, tirai a me alcune leve e, dopo la bambola gonfiabile ed il portacenere aspiratutto, attivai gli aerofreni. L'aereo si inclinò in avanti poggiando sul carrello anteriore e, schiantandolo, regolarmente. Come una Fenice, immaginavo il "mio" aereo scivolare sulla pista in una scia di scintille che lo facevano apparire un razzo più che un Airbus! Cercai di mantenere l'aereo entro i bordi della pista con i timoni comandati dai pedali: più che un A320 sembravo pilotare un triciclo. Oltrepassata la pista, cominciai ad arare il campo del contadino dirimpettaio falciando ogni coso al mio passaggio. Un urto più forte degli altri mi fece sbattere il grugno sulla bolla dell'orizzonte artificiale di fronte a me. Mentre un velo rosso calava sui miei occhi, il mio pensiero fu che non avevo neanche fatto in tempo ad accendermi l'ultima sigaretta... Miracolosamente, mi ripresi. Il sangue ormai coagulato mi incrostava la faccia; con un Fresh & Clean mi pulii. Cliccai sulla crocetta in alto a destra: "USCIRE DA FLIGHT SIM?" Cliccai su SI, su AVVIO, su CHIUDI SESSIONE e fu allora

POSSIBILE SPEGNERE IL PC.





CAPITAN MAX presents

TO POLICE

LEGENDA:

▲ = IN SALITA

= STAZIONARIO

▼ = IN DISCESA

NE = NEW ENTRY

Questi dati sono stati rilevati nel periodo
SETTEMBRE-OTTOBRE con la preziosa
collaborazione di:

ASTROCOMPUTER (02/786174 Roma);

(02/29524256, Milano);

(02/4230010

Milano).

PC	CD.	-ROM	
1	U		Grand Prix 2
2	0	10 4 - 1	Quake
3	NE		The Pandora Directive
4			Duke Nukem 3D
5	NE	Raily	Network Rally Championship
6			Need for Speed
7	NE		Wareraft
8	A		Fifa Soccer
9	•	ENLAN.	Civilization II
10	•		Phantasmagoria ITA

	M	A C	
1	NE		Wareraft
2	NE		Phantasmagoria
3	•		Doom II
S	T	JRN	
	NE		Exhumed
2	ME		Bubble
3	NE		World Wide Soccer 97
PL	AYS	TATIC	N
1			Formula 1
2	NE		Tekken II
3	7		Resident























ARSOLUTE PINKALI

Buona la grafica e la giocabilita.

CONTRO:

Mancanza di rea ismo della

pa lina

OMMENTO

Non possiamo che sottolineare le pregievo i qua ta di giocabii ta, de settaggio della grafica ni tempo rea e (ovvero durante il gloco) le della semplicità complessi-

Grafica notevolissima ed animazioni grandiose.

Grande interattività con l'ambiente e con i personaggi circostanti.

Niente di particolare, se vi piace il genere; forse l'unico neo è il sonoro.

OMMENTO mo gioco, non Fable è un ottipresenta delle pecche particolarmente importanti, di conseguenza se vi piace il genere punta e clicca non fatevi scappare questo prodotto della Telstar. altrimenti i guardate altrove

ASTROROCK

Veloce, immediato, le astronavi sono molto bene animate.

CONTRO: po' spoglio.

Troppo semplice, ripetitivo, un

K OMMENTO

Astrorock è un gioco

carino, ma diventa presto ripetitivo. È uno sparatutto divertente, a cui si gioca sempre volentieri una partita veloce, ma che non incatena al video. nonostante una buona velocità e un buon ritmo di gioco. Complessivamente Superstardust, recensito qualche numero fa, gli è superiore.

va che caratterizza questo prodotto.

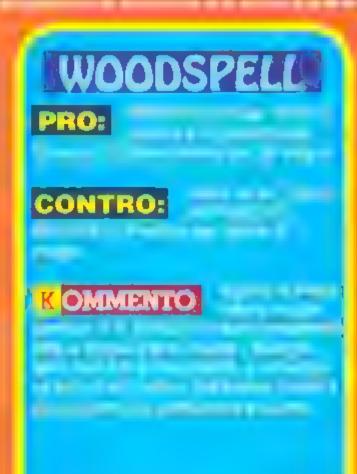
Grande quantità di mezzi. truppe, terreni e invenzioni. Possibilità di giocare scenari gia preparati. Grande longevità. Modalità multiutente fino ad 8 giocatori

Interfaccia grafica **CONTRO:** brutta e confusa Niente di nuovo rispetto a titoli analoghi

K OMMENTO

nuovo sul fronte occidentale... Destiny è un gioco in tutto e per tutto simile all'ultima creatura di Sid Maier, Civilizationi I meccanismi di gioco sono identici Le innovazioni consistono nel gioco in multiutenza, non più una novità per i giochi di strategia, e nella malaugura-

Niente di



TIMELAPSE

Beliss ma grafica Enigmi compless interfaccia semp ce e intuitiva. Realismo storico e geografico

Richiede un hardware supenore al 486/66 per girare correttamente All'inizio è un po "lento"

Non si può OMMENTO dire che

Timelapse sia un'avventura da tenere in poco conto. La complessità degli enigmi, l'ambientazione e la grafica ne fanno un prodotto di prima sce ta e da acquistare sicuramente Gli amanti dei genere potranno guizzare tra gii enigmi proposti. Una chicca da non perdere!

MECHWARRIOR - MERCENARIES

la scelta di una interfaccia grafica 3D.

Altre missioni, altri mech, altre battaglie tutto a vantaggio di chi ha adorato Mechwarnor 2 e Ghost Bear Legacy (e li ha finiti); la gestione finanziaria dà un qualcosa in più rispetto ai precedenti capitoli

Se non siete proseliti della

FASA lasciate stare; se non sapete come si pilota un mech (e bene), Mercs non fa per voi

K OMMENTO

Se non avete ma-

giocato a Mechwarrior 2 e volete iniziare, Mercs è un buon inizio, se avrete la pazienza di imparare tutto SENZA manuale

THE GENE MACHINE

Bellissima grafica bidimensionale Bella ambientazione Sonoro digitalizzato piacevole, e buona qualità della recitazione degli atton Molto longevo

CONTRO: Pianificazione

Molto difficoltoso

degli enigmi un po' astrusa Scarsa interazione con i personaggi

OMMENTO

L'atmosfera dei romanzi

di Giulio Verne riaffiora in tutto il suo splendore. Alcune discutibili scelte dei programmatori, come la limitata interazione con gli altri personaggi, e gli enigmi un po' astrusi compromettono il fascino del gioco.

MEGARACE

Ottima grafica e sonoro, esaltante durante le prime ore di gioco

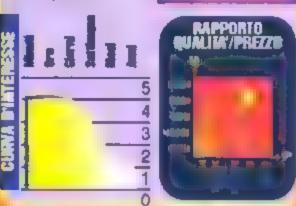
Alla lunga è **CONTRO:** troppo ripetitivo, non si può settare la difficoltà, manca l'opzione multi-player

OMMENTO

Nettamente migliorato

rispetto al primo Megarace, ma manca ancora di quella capacità di coinvolgimento che ha caratterizzato alcuni suoi "concorrenti". Tuttavia se ne può considerare l'acquisto specialmente da parte di chi non possiede un computer estremamente potente







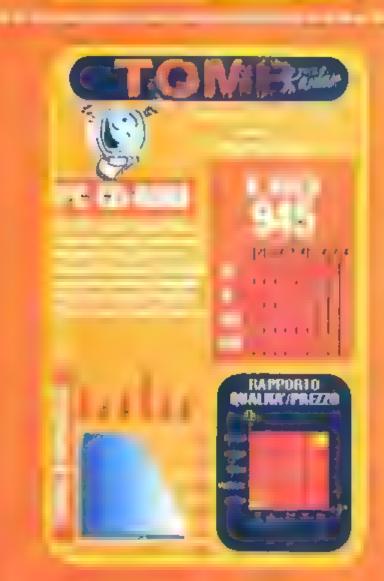














Pandora Directive

Divertente, coinvolgente, grande libertà d'azione, tecnicamente all'avanguardia

Ci vuole un computer massiccio per godersela al meglio, se non vi piacciono i film

Se vi piac-**OMMENTO** ciono le avventure divertenti, fantasiose e ben realizzate. The Pandora Directive è il prossimo titolo da acquistare Se invece non siete appassionati, forse è il caso di dargli comunque un occhiata: non sapete cosa vi perdereste.

Trama profonda, fi mati digitaiizzati ben fatti, atmosfera cupa e coinvolgente.

Niente spostamenti **CONTRO:** animati, ritmo lento in principio, aspetto datato

Nonostante K OMMENTO quaiche mancanza di fondo, mi sento di consigliare Mummy agli appassionat di avventure dotate di una certa profond tai anche se il gioco non aggiunge alcuna novita al panorama y deoludico esistente in fondo, anche se aspetto appare datato, il gioco riesce ad appassionare, e questa e sempre, a cosa più importante.

MONSTER TRUCK MADNESS

Ottima graf ca in bassa e alta risoluzione grande varietà di circuiti, moda ità in Multiplayer, struttura dei tracciati innovativa e divertente e grande varietà di mezzi

Richieste hardware esagerate e sonoro non eccezionale

E un ottimo OMMENTO gioco; ogni aspetto è seguito con attenzione, non lasciando spazio a critiche considerevoli. La grande varietà di circuiti, la ricchezza dei paesaggi e le caratteristiche innovative, rendono il gioco divertente e dinamico. Purtroppo la richiesta hardware è monumentale e certamente non tutti possono permettersi dotazioni del genere

DOWN IN THE DUMPS

Grandiss mi filmatile grafical molto divertente :dea dei ambientazione e certi partion an schift do-un di-politiques. Un belconcept!

Sa vataggile cari-**CONTRO:** camenti vari nonsono esenti dai siparietti troppo ungh e la lungo andare monotoni

Un gran OMMENTO gioco che mixa divertimento e grafica con risultati veramente eccezional. Tutto da glocare e, soprattutto da quardare o sono un sacco di particolari da scoprite anche negli angoli più remoti i se avete uno stomaco abbastanza resistente

Coinvolgimento immediato bella grafica; trama originale; realizzazione armi/scontri perfetta audio da latrato; gira bene anche su un Pentium 60

Longevità scarsa: a livello facile lo si finisce in 2 giorni; caricamento delle posizioni salvate troppo lento

Senza troppe K OMMENTO pretese, TC si la apprezzare per la sua trama e gli scenari dove l'azione si svolge. Ancora una volta la semplicità ha fatto centro e stupisce come titali molto più pretenziosi non ginno altrettanto bene su macchine di media potenza. Un po' più longevo e sarebbe stato un possibile titolo dell'anno

Grafica e animazioni da vero cartone animato. musica di atmosfera, spiritoso e divertente

Richiede molto spazio su hard disk e propone troppe pause durante I caricamenti

l personaggi K OMMENTO divertenti, le ottime animazioni e l'immediata giocabilità rendono il gioco un titolo molto piacevole e divertente, caldamente consigliato agli appassionati di avventure che hanno voglia di divertirsi con un programma rilassante e spiritoso. Un bel gioco di avventura italiano, che ha ben poco da invidiare a

tante famose produzioni estere

ROAD RASH

Molti beilissimi fi mati PRO: inseriti nel gioco, belle musiche, origina e 'idea di uno sportivo-piechiaduro, alta giocabilità

Imposs bil ta di **CONTRO:** cambiare if punto di vista, poco realismo sui tempi in gara

Interessante **OMMENTO** questa novità della EA che introduce una nuova idea senz'a tro ben realizzata con un'alta giocabilità.

OMB raide

Grandi ambienti da esplorare, grafica e sonoro OK, giocabilità e atmosfera ai massimo, Lara è buona come il pane

In bassa risolu-**CONTRO:** zione i pixel sono un po' grandi, ha bisogno di hardware potente

Tomb Raider K OMMENTO è un gioco grandissimo: coinvolgente, divertente, innovativo, tecnicamente all'avanguardia, giocabile e longevo. In una parola imperdibile.

NEED FOR SPEED S.E

Nonostante l'apporto gra-PRO: fico sia notevole, I gioco risulta molto fluido in alta risoluzione anche su un Pentium "scarso". Per ottenere ottimi risultati occorre acquisire una certa padronanza di manovra ma il gioco risulta di immediata giocabilità anche per i meno esperti

Chi possiede la **CONTRO:** precedente versione non puo trovare st mo i irresistibili, per cui l'acquisto è sconsigliato.

Se vi era K OMMENTO stuggito (imperdonabilmente) il m tico NFS e il

rombo di motori vi provoca una piacevole sensazione, ora avete un'opportunità per rifarvi. Non perdete a asso-Jutamente.

via Lorenteggio 22 sotto i portici Tel.02/42.300.10

PUNTI VENDITA

GALLARATE-VA C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37 Tel.0331/77.96.20

EDUTAINMEN

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE













Tall i prodoff sono copert

compreso (se non indicato

Groppo G.R.G. srl - Prezzo IVA





GAM ES CD



11th Hour	99.900
7th Guest	37,900
Big Red Rocing	98.000
Bio Forge	49.900
Blorn! Machine Head	95,000
Broken Sword	95.000
Buried in Time (Ita)	95.000
Burn Cycle	85,000
Command & Conquer	99.900
Command & C. Date Disk	39,900
Civilization II	99,900
Conge	95.000
Conqueror	95,000
Conquest of the new World	95.000
Cyclemonia (Ita)	49,900
Dark Forces	49.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Deadlock	95,000
Descent 2	89.900
Dig (Ita)	telefonare
Doom II	49.900
Doom Mania I or II -DEM-	39.900
Duke Nukem 30	79.900
Duke Nukem 30 (Ita)	95.000
Earth Siege 2	95.000
Enemy Nations	95.000
FI	39.900
F1 G.P.2	89,900
EF 2000 ITA	119.900
Fifa 96 ITA	\$8.900



I Belée

Fifa 96	
Fifa Soccor	
Flight Light (Ita)	
FX Fighter (Ita)	
Gobriel Knight II	
Grand Prix Manager	
Hardine	
Hexen	
Hi Octane	
ke & Fire	
Inca	
Inco II	
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	
Indy Car II	
Iron Assault	



49,900

	Meed For Speed Spec, Edition	89.9
	NHL 96	118.0
	Olympic Games	94 9
	Olympic Soccer	94.9
7	Pagan Ultima VIII	49.9
	Pandora Directive	telefond
	PGA Tour Golf 96	118.0
	Phontosmogoria (Ita)	134.9
	Phalenes mesgaria	99.9
	Pinball 95	69.9
	Police Swet	89.9
	Pray for death	59.9
	Primal Rage	49.9
	Prisoner of Ice (Ita)	telefono
	Quoke	89.9
	Rebel Assault - Ribassato!	37.8
	Rebel Assoult (i	99.0
	Ripper	124.9
	Rugby World Cup 95	39.9
	Safe Crecker	94.9
	Sam & Max (Na)	49.9
	Screamer	75.0
	Scorched planet	94.9
	Sen Wolf (Ita)	49.9

MTV'S Slom Scope 95,000 **Hascar Racing** 39_900 49,900 M&A Live 95 MBA Live 96 (lio) 89,900 Meed For Speed 79,900 89.900 000 000 000 900 900 00 000 100 900 are 700 100 000 100 900 100 900 000 900 49,900 260 Molt (iid) 38,000 Secret Weapon of Luftwalfe

GAMES CD

79,000

124,900

124,900

49,900

49,900

95,000

99,900

49,900 49,900

37,900

49,900 99.000

49,900

89,900

King Quest VII (Ite)

Last Dynasty (Ita) Light House

Little Big Adventure

Mod Dog Mc Creek 1+11 -DEM

Last In Time 1+2

Lords of Midnight

Magic Corpet (Ita) Mega Roce -OEM-

Michael Jordan in Flight

Monkey Island I or II (Ito) Mortal Kombal III

Magic Corpet II

Links LS Golf

300

GAVMES CD

Shivers	89.900
Sensible World of Soccur	Euro 96 75.000
Spectre VR	105.000
Silent Thunder	95,000
Silent Hunder	79.900
Stor Trek DSNH	89.900
S.T.O.R.M.	telefonore
Strike Commander	49.900
Super Korts	49,900
System Shock	49.900
Tennés Int. Open	49.900
Terminal Velocity	98,000
Theme Park (110)	49,900
Tie Fighter Collector	49.900
Tile	85.000
Top Gun (IIa)	95.000
Torin's Posage(Ita)	95.000
Vefa Championship	75,000
U.S.Mavy Fighters	49.900
War Craft 2 (Ita)	95,000
World Rally Fever	75.000
Wing Commander III	49.900
Wing Commander IV	telefonare
Wings of Glory	39.900
Woodruff (Ita)	49,900
X Wing Enhanced	49.900
Z (Ita)	114.900

GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

-ADULTS CD-

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE



Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universet?
- Vuoi diventare un Consolles Departement Point?

telefona 02-42.22.684!



La trasformazione è fatta!

CONSOLLES

department

la nuova dimensione del tuo negozio è:



COUROTTER department

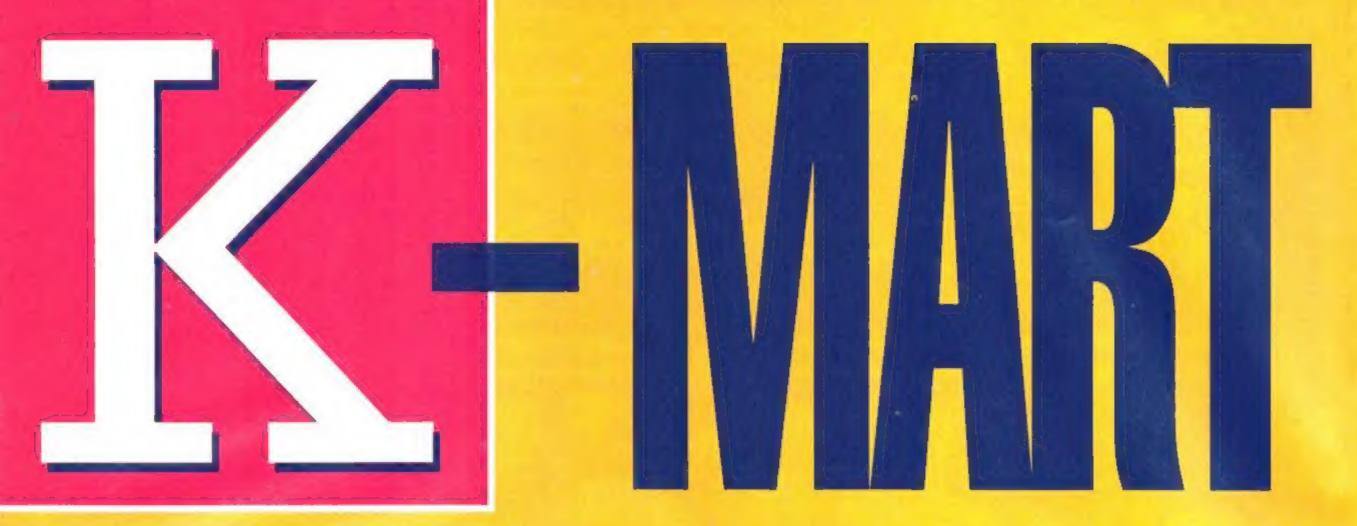


Abbonam, annuo con casella postale E-Mail L. 249.000 Iva Inclusa



PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT® DICONO NO ALLA PIRATERIA. IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!



Vendo per PC Magic Carpet Plus, Bioforge (Edicola), Alone in the dark, Warcraft 2 Expansion Set, Elite First Encounters. Tutti su CD-ROM. Su dischetti vendo Quarantine, Soccer Kid, LHX Attak Chopper (Big Games), Pit Fighter (BG), Robocod.

Telefonare al numero 0342/701728 e chiedere di Matteo.

Vendo giochi in confezione originale per PC CD-ROM: Wing Commander IV (Lit. 60.000), Master Levels for Doom II (Lit. 30.000), Rebel Assault (Lit. 60.000), Wolf Pack (Lit. 25.000), Inferno (Lit. 25.000), The Last Bounty Hunter (Lit. 45.000).

Telefonare al numero 0425/68108 e chiedere di Angelo.

Vendo giochi per PC CD-ROM: Dark Forces, Fifa Soccer 96, Duke Nukem 3D. Tutti i giochi sono con manuali e confezioni originali.

Telefonare al numero 0382/26642 e chiedere di Luca.

Vendo i seguenti giochi per PC Floppy: Test Drive III, Risky Woods, Super Space Invaders, The Two Towers, Eight Ball Deluxe a Lit. 45.000. Inoltre vendo i seguenti CD-ROM: Odissea di Omero a Lit. 70.000 e Ultimate Body Blows (picchiaduro) a Lit. 45.000.

Telefonare al numero 0585/244232 e chiedere di Andrea.

Vendo i seguenti giochi per PC rigorosamente originali: Steel Panther, Romance of the 3 Kingdoms IV, The Masterpiece Collection (6 giochi SSI), Warhammer, Fantasy Fest (4 giochi SSI), Dark Sun II, The Great War, Ufo Enemy Unknown, UFO2: Terror from the deep, Dark Legions a Lit. 35.000 cad., spese di spedizione escluse. Inoltre vendo Dominus (Lit. 25.000), Warcraft II (Lit. 45.000), Hammer of the Gods (Lit. 30.000).

Telefonare al numero 06/35451480 e chiedere di Marco.

Attenzione! Per chiunque possieda un Amiga!!! Pochi mesi fa è nato un nuovissimo club Amiga a cui si può iscrivere chiunque. L'iscrizione è gratuita come anche i giochi. Alcuni di questi sono: Fifa Soccer, Formula 1 GP, The Settlers, Dune, Player Manager 2, Sensible World of Soccer, Chaos Engine e tantissimi altri. Per avere maggiori informazioni scrivete o telefonate a:

Auriemma Luigi, via F.lli Cervi 32, 20098 S.Giuliano M.se (MI) - Tel. 02/98240207.

Scambio i seguenti titoli su CD-ROM: Warcraft II, Full Throttle, Megarace, Silent Hunter, Warlord II Deluxe, e altri..

Telefonare al numero 0141/532818.

Cerco per PC CD-ROM o su floppy: Monkey Island I e II originali con scatola, Sam&Max originale con scatola, Massimo a Lit. 40.000 o li scambio con NBA Live 95 e Flight of the Amazon Queen su PC CD-ROM originali e con manuale.

Telefonare al numero 0187/717603 e chiedere di Francesco.

Vendo/Scambio i seguenti giachi su CD-ROM: Mechwarrior 2, Command & Conquer, Ruad Warrior (Quarantine 2), Inca 2. Vorrei scambiarli con Duke Nukem 3D, Quake.

Telefonare al numero 0342/736133 e chiedere di Luca,

Vendo per PC Magic Carpet Plus, Bioforge (Edicola), Alone in the dark, Warcraft 2 Expansion Set, Elite First Encounters. Tutti su CD-ROM. Su dischetti vendo Quarantine, Soccer Kid, LHX Attak Chopper (Big Garnes), Pit Fighter (BG), Robocod.

Telefonare al numero 0342/701728 e chiedere di Matteo.

Vendo a Lit. 20.000 ciascuno dei seguenti titoli originali per PC CD-ROM: The Journeyman Project Turbo, Novastorm, AEGIS The guardian of the fleet, Tornado, Empire Soccer, Megarace, Savage Warrior, lemmings the Chronicles, War in the Gulf, Reunion e Dawn Patrol. Vendo, inoltre, a Lit. 30.000: Druid, Indycar Racing II, Privateer e The Vortex Quantum Gate II.

Telefonare al numero 0586/808834 e chiedere di Marco.

Vendo giachi per PC CD-ROM: Conquest of the New World, ATF Advanced Tactical Fighters e NHL 96. Tutti originali con scatola e manuale, a Lit. 45.000 l'uno.

Telefonare al numero 0362/325280 e chiedere di Andrea.

Vendo i seguenti giochi originali, completi di loro manuale e confezione: Flight Simulator 5.0, Descent, Fist Armored, Raptor, Evocation 2, Terminal Velocity, Crusader no remorse, Savage Warrior, Game for Dance. Prezzo da concordare.

Telefonare al numero 06/9994824 e chiedere di Vittorio.

Vendo a Lit. 60.000 Timon & Pumbaa's Jungle Games, su CD per Macintosh. Sono 5 giochi fantastici Disney, nuovissimi in confezione originale non ancora disponibili in Italia!!!.

Telefonare al numero 02/57977932 e chiedere di I.Imeri.

Vendo per PC CD-ROM i seguenti giochi originali: NBA Live 95 & Flight of the Amazin Queen al prezzo di Lit. 40.000 cad. e a Lit. 80.000 insieme. In più offro Gunship originale in omaggio su floppy.

Telefonare al numero 0187/717603 e chiedere di Francesco.



BLUE



"NIENTE È COME SEMBRA A PRIMA VISTA, GUARDARE NON È VEDERE!"



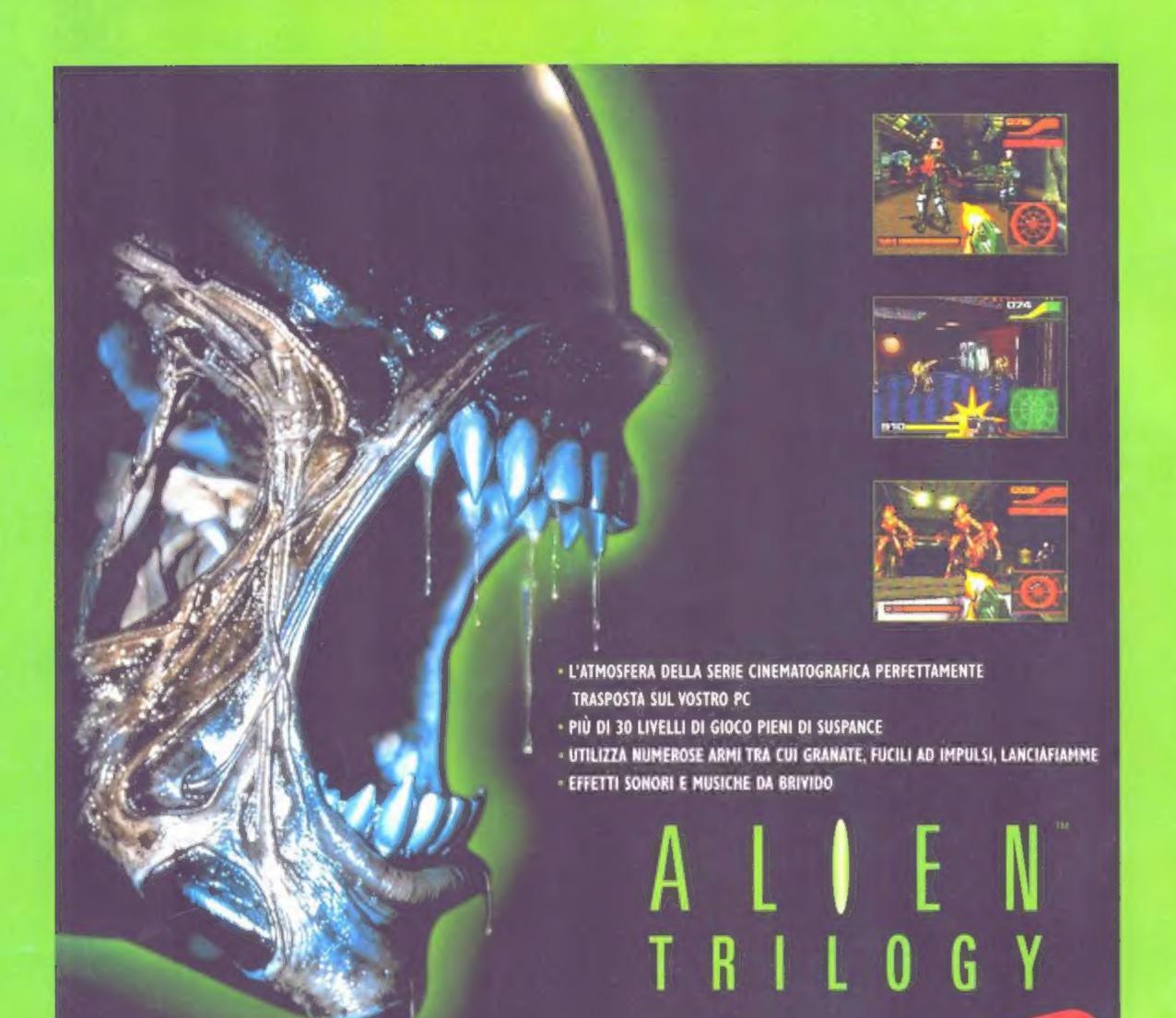


PC - CD-ROM



Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames









PC - CD-ROM

Tutti coloro che acquisteranno acquisteranno Alien Trilogy potranno richiedere la favolosa riproduzione della pistola Beretta 92F a sole 5.0001

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

